PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI MELALUI BERMAIN KASTUL BAGI SISWA KELAS V SD NEGERI NGIJO 01 SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh
Septa Reza Aditia
6102411025

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016

ABSTRAK

Aditia Septa Reza. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Bermain Kastul Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes

Kata kunci: : Pengembangan, Pembelajaran, Permainan Kastul

Latar belakang penelitian ini bersumber dari hasil observasi dan pengamatan adalah kurangnya pengembangan pembelajaran penjasorkes. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan pembelajaran permainan kastul dalam Penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan pembelajaran permainan kastul bagi siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melalakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi,termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa bentuk kegiatan permainan kasti), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan lembar evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil, (5) uji coba skala besar, (6) revisi produk akhir, (7) hasil akhir modifikasi pembelajaran permainan kastul. Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuisioner oleh siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran), uji coba I (19 siswa), dan uji coba II (19 siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek psikomotor, kognitif, dan afektif siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data uji coba I yaitu ahli penjas 77% (baik), ahli pembelajaran I 77% (baik) dan ahli pembelajaran II 86.6% (baik), kognitif 80.5% (baik), afektif 71 (baik), psikomotor 75% (baik) dan denyut nadi 48% (cukup baik). Uji coba II yaitu ahli penjas 92 % (sangat baik), ahli pembelajaran I 93% (sangat baik), ahli pembelajaran II 96% (sangat baik), kognitif 84% (baik), afektif 84% (baik), psikomotor 82% (baik) dan denyut nadi 50% (cukup baik) . Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan kastul ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang.

Berdasarkan kajian dan saran, dapat disimpulkan bahwa permainan kasti layak di gunakan sebagai pembelajaran penjasorkes melalui permainan kastul yang efektif dan nyaman, sehingga dapat diterapkan sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran penjasorkes. Disarankan bagi guru penjasorkes SD Negeri Ngijo 01 Semarang dapat menggunakan produk model permainan kastul dalam proses pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : Septa Reza Aditia

NIM : 6102411025

Jurusan : PJKR (PGPJSD) S1

Fakultas : FIK

Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Bermain Kastul Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila penyataan saya tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, Januari 2016

Peneliti

Septa Reza Aditia

NIM. 6102411025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang :

Hari :

Tanggal :

Semarang, Januari 2016

Dosen Pembimbing

Dra. Endang Sri Hanani, M. Kes

NIP. 195906031984032001

Yang Mengajukan

Septa Reza Aditia

NIM 6102411025

Mengetahui

Ketua Jurusan PJKR

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 196109031988031002

iv

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Septa Reza Aditia NIM 6102411025 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (PGPJSD) Judul "Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Bermain Kastul Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 18 Januari 2016

Panitia Ujian

Ketua

Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.

NIP.196103201984032001

Sekretaris

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

NIP.196109031988031002

Dewan Penguji

1. Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd. (Ketua)

   NIP.197302022006041001

2. Dr. Rumini. S.Pd., M.Pd. (Anggota)

   NIP.197002231995122001

3. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes. (Anggota)

   NIP.195906031984032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- " Kesempuranaan hanyalah milik Allah SWT sedangkan kekurangan milik kita sebagai manusia maka jagan takut untuk gagal karena gagal adalah keberhasilan yang tertunda "
- " Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil " *(Mario Teguh)*

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya , Bapak Slamet Riyadi dan Ibu Tiamah , terima kasih atas segala dukungan, doa, cinta, motivasi, inspirasi dan kasih sayang yang selalu beliau berikan.
2. Semua keluarga saya, terima kasih atas doa dan dukunganya kepada saya.
3. Dosen-dosen FIK, terima kasih atas doa dan bimbingannya
4. Mita Sari Risdiyani, atas do'a dan selalu memberikan semangat kepada saya
5. Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu mendukung dalam penyelesaian skripsi ini
6. Teman-teman PGPJSD 2011
7. Almamater UNNES

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Modifikasi Bermain Kastul Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang”.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmanai Kesehatan Dan Rekreasi, Fakuktas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd selaku Ahli Penjasorkes yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan selama dibangku kuliah.
7. ST Suhartono, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Ngijo 01 atas ijin penelitian yang telah diberikan.
8. Widiarto, S.Pd selaku Guru Penjasorkes SD Negeri Ngijo 01 Semarang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak, ibu tercinta, kakak dan saudara-saudara dari bapak maupun ibu terimakasih atas doa, motivasi dan semangat yang diberikan untukku.
10. Teman-temanku mahasiswa FIK UNNES angkatan 2011 atas doa, bantuan, kerjasama dan motivasinya dalam penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, mungkin penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan karena keterbatasan penuli. Semoga Allah SWT selalu memberikan barokah dan anugerah yang terbaik atas jasa bapak/ibu/saudara sekalian.

Semarang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL ….. …… i
ABSTRAK……...……..…… ii
PERNYATAAN …… .. iii
PERSETUJUAN ……..…… iv
PENGESAHAN …..……..... v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ……..... vi
KATA PENGANTAR …….. vii
DAFTAR ISI ……. ix
DAFTAR TABEL ……... xi
DAFTAR GAMBAR ……... xii
DAFTAR LAMPIRAN …….. xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang ……. 1
1.2 Perumusan Masalah ……..…… 5
1.3 Tujuan Pengembangan ..……. 6
1.4 Manfaat Pengembangan …… 6
1.5 Spesifikasi Produk …… 6
1.6 Pentingnya Pengembangan …… 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka ……... 8
2.1.1 Pengertian Belajar…….. 8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran …… 9
2.1.3 Pengertian Bermain …….. 13
2.1.4 Pengertian Gerak ……..... 22
2.1.5 Permainan Kasti …… 24
2.2 Kerangka Berpikir …….. 34

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan …….. 36
3.2 Prosedur Pengembangan …….. 38

3.2.1 Analisis Kebutuhan ……. 39
3.2.2 Pembuatan Produk Awal …….. 39
3.2.3 Revisi I ……... 43
3.2.4 Uji Coba I ……. 44
3.2.5 Revisi II ……... 44
3.2.6 Uji Coba II …… 45
3.2.7 Revisi III …….. 45
3.2.8 Hasil Akhir …….. 45
3.3 Uji Coba Produk …….. 45
3.3.1 Desain Uji Coba …… 46
3.3.2 Subjek Uji Coba …….. 48
3.4 Rancangan Produk …….. 48
3.5 Jenis Data …… 48
3.6 Instrumen Pengumpulan Data ……..…… 48
3.7 Analisis Data ……..……..…. 50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I ……..… 53
4.1.1 Deskripsi Data Denyut Nadi Uji Coba I ……... 53
4.1.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba I ……..……. 54
4.1.3 Deskripsi Data Uji Coba I ……..… 55
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I ..……... 56
4.3 Revisi Produk …….. 57
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II …… 57
4.4.1 Deskripsi Data Hasil Denyut Nadi Uji Coba II ……..... 58
4.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba II ……. 58
4.4.3 Deskripsi Data Uji Coba II …… 60
4.5 Hasil Analisa Data Uji Coba II ……. 61
4.6 Prototipe Produk …… 61
4.6.1 Fasilitas dan Alat Bermain Kastul …… 62
4.6.2 Peraturan Permainan Kastul ……... 64
4.6.3 Kelebihan Permainan Kastul ……... 66
4.6.4 Kelemahan Permainan Kastul…… 67

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk 68

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih lanjut 70

DAFTAR PUSTAKA 71

LAMPIRAN 72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Soal Kuesioner Ahli ……..…….	49
3.2. Skor Jawaban Kuesioner Ya dan Tidak ……..……	50
3.3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner kognitif …….	50
3.4 Faktor Indikator dan Jumlah Skor Pengamatan Psikomotor dan Afektif ..	50
3.5. Klasifikasi Analisis Deskripstif Persentase……..…….	51
3.6. Klasifikasi Kelayakan Produk……..……	51
4.1. Hasil Data Denyut Nadi Uji Coba I ……..……..……	53
4.2. Diagram Hasil Denyut Nadi Uji Coba I ……..……..……	53
4.3. Hasil Penilaian Ahli Uji Coba I ……..……..…….	54
4.4. Diagram Hasil Penilaian Ahli Uji Coba I ……..……..……	54
4.5. Hasil Penilaian Pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba I) ……	55
4.6. Diagram Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa Uji Coba I ……..….....	56
4.7. Hasil Denyut Nadi Uji Coba II ……..	58
4.8. Diagram Hasil Denyut Nadi Uji Coba II …….	58
4.9. Hasil Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba II ….....	59
4.10 Diagram Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba II ……...	59
4.11 Hasil Penilaian Pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba II) ……..….	60
4.12 Diagram Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa Uji Coba II ……..……	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Komponen-Komponen Dalam Sistem Pembelajaran ……	11
2.2 Lapangan Kasti …..……	28
2.3 Tongkat Pemukul ……..……	28
2.4 Bola Kasti ……..……	29
3.1 Prosedur Pengembangan Permainan Kastul ……..……	38
3.2 Lapangan Kastul ……..……..….	39
3.3 Bola Tenis ……..…….	40
3.4 Alat Pemukul ..……..……	40
3.5 Papan Kayu ……..……..	41
4.1 Lapangan Kastul ……	62
4.2 Bola Tenis ……..…….	63
4.3 Alat Pemukul ..……..……	63
4.4 Papan Kayu ……...……..……..	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul Skripsi ……	73
2. Surat Keterangan Pembimbing ……	74
3. Surat Ijin Penelitian…..……..…….	75
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian …….	76
5. Lembar Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba I …..……...……..	77
6. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran I Uji Coba I ……...……..	81
7. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran II Uji Coba I …..……..…..….	86
8. Lembar Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba II ……..…..……	91
9. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran I Uji Coba II ……..…….……	96
10. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran II Uji Coba II ……..……..	101
11. Hasil Observasi SD Negeri Pakintelan 03 ……..……	106
12. Hasil Observasi SD Negeri Patemon 01 ……..……..……	110
13. Hasil Observasi SD Negeri Ngijo 01 ……..……..….	115
14. Kuesioner Kognitif……..……..…….	118
15. Lembar Pengamatan Afektif ……..……..……	119
16. Lembar Pengamatan Psikomotor ……..……..	121
17. Daftar Nama Siswa Uji Coba I ……...……	123
18. Hasil Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba I ……..……..……	124
19. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Uji Coba I) ……	125
20. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif (Uji Coba I) ……..	127
21. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotor (Uji Coba I) ……..……	128
22. Daftar Nama Siswa Uji Coba II ……	129
23. Hasil Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba II ……..……	130
24. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Uji Coba II) ……..	131
25. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif (Uji Coba II) ……..……...	133
26. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotor (Uji Coba II) ……...	134
27. Dokumentasi Pra Penelitian ……...……	135
28. Dokumentasi Uji Coba I ……...……	137
29. Dokumentasi sosialisasi Penelitian ……..	139
30. Dokumentasi Uji Coba II ……	140
31. Dokumentasi Penguatan ……..……	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan mengembangkan kawasan organik, neuromaskul intelektual, dan social (Adang Suherman, 2000:13).

Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mendukung tujuan tersebut maka disusunlah suatu kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhkan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum saat ini adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang merupakan bentuk pendidikan gerak untuk kualitas kehidupan manusia.

Memang pada dasarnya pendidikan jasmani memiliki kepentingan yang relative sama dengan program pendidikan lainnya dalam ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama yaitu psikomotor, afektif, dan kongnitif. Namun demikianlah, ada satu kekhasan dan keunikan dari penjas yang tidak dimiliki oleh program pendidikan yang lain, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian ketrampilan geraknya.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jamani saja, akan tetapi proses pembelajaranya digunakan sebagai media untuk memecahkan masalah gerak. Pendidikan jasmani yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip – prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh geraknya bisa lebih bermakna.

Maksud dari memberikan nuansa pendidikan dalam permainan kasti adalah bahwa guru pendidikan jasmani di sekolah memberikan pendidikan melalui kegiatan-kegiatan jasmani yang mengedepankan sikap sportivitas, jujur, kerjasama dan aspek pendidikan lainnya dalam pembelajaran permainan kasti. Dalam pendidikan jasmani yang dimaksud adalah bahwa guru berusaha bagaimana mengembangkan domain kognitif, afektif dan psikomotor pada anak didik. Bila salah satu ditinggalkan seumpamanya domain afektif, maka dapat saja terjadi seorang anak yang merasa tidak senang dilempar dengan bola, akan berusaha membalasnya dengan menunggu temannya yang melempar tersebut

untuk dilempar kembali. Tetapi apabila mereka memiliki sifat positif terhadap permainan ini dan aspek kerjasama menjadi fokus perhatian dalam pembelajaran, maka tidak akan terjadi seorang anak hanya mengejar satu lawan yang tidak disukainya.

Menurut Sugiyanto dan Sujarwo (1993 : 1) Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan Jasamani, Olahraga, dan Kesehatan yang diajarkan disekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untunk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Anak – anak usia sekolah dasar, bila diamati beberapa waktu akan nampak betapa tingginya kegiatan mereka. Sungguh sulit bagi mereka untuk duduk dan diam. Mereka selalu bergerak lari kesana kemari, lompat – lompat, memanjat, dan lompat turun dan terus berlari lagi. Ini semua adalah dorongan dari dalam atau naluri yang tidak dapat ditekan-tekan lagi. Jika mereka duduk diam di kelas, dirasakan suatu hal yang menyiksa. Bila telah mendekati waktu istirahat, anak-anak nampak gelisah. Mereka sebentar-sebentar melihat arloji yang dirasakan sangat lambat. Sewaktu tanda waktu istirahat dibunyikan, mereka berhamburan keluar kelas menuju tempat bermain. Mereka merasa bebas dengan siksaan yang dirasakan selama duduk di dalam kelas. Pada saat di halaman mereka bermacam - macam yang dikerjakan, ada yang lari sambil berteriak –teriak, ada

yang lari-lari tidak beraturan, yang nampaknya tidak bertujuan. Semua itu adalah karakteristik / tingkah laku anak-anak melampiaskan kegembiraannya.
(Soemitro, 1992 : 1).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada SD Negeri Ngijo 01, SD Negeri Patemon 01, dan SD Negeri Pakintelan 03 Kec. Gunungpati, Kota. Semarang pada pembelajaran Penjas dengan materi permainan kasti, peneliti mengamati proses pembelajaran kasti dengan bermain kasti sudah cukup baik akan tetapi proses pembelajaran Penjasorkes dari ketiga sekolah tersebut sama, pembelajaran permainan kasti yang diberikan masih belum di kemas dalam bentuk modifikasi permainan. Bola kasti yang digunakan kurang aman karena bola kasti yang terbuat dari karet terlalu keras dapat mencederai siswa. Permainan kasti yang masih menggunakan peraturan standar pada umumnya, maka perlu adanya pengembangan atau modifikasi permainan yang dapat mengembangkan media atau alat sesuai kebutuhan siswa SD kelas V.

Disini peneliti menemukan permasalahan – permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran permainan bola kasti sebagai berikut : (1) Peraturan yang digunakan standar sesuai dengan peraturan permainan bola kasti pada umumnya. (2) Permainan bola kasti membutuhkan lapangan yang luas tetapi dengan kondisi lapangan yang bergelombang seperti lapangan sepakbola mempersulit siswa dalam melakukan pantulan bola..

Menurut Hastre (2004:3) dengan adanya hal tersebut maka perlu diadakan modifikasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam pembelajaran permainan bola kasti pada pembelajaran Penjasorkes di sekolah. Modifikasi permainan kasti merupakan salah satu cara mengatasi kebosanan siswa pada pendidikan jasmani. Modifikasi permainan olahraga tidak ditujukan

untuk mengubah hakikat olahraga tersebut, tetapi untuk menyesuaikan situasi dan kondisi permainan agar dapat dimainkan dan dinikmati oleh kelompok pemain tertentu, yang dalam hal ini adalah anak – anak usia sekolah dasar. Modifikasi dilakukan semata untuk dimainkan anak-anak dalam kelas pendidikan jasmani. Modifikasi hendaknya diarahkan pada aturan-aturan *secondary* agar hakikat / ciri khas dari permainan bola kasti itu sendiri tidak hilang.

Modifikasi permainan kasti yang digunakan peneliti adalah suatu metode pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti proses belajar dan pembelajaran Penjaskes. Agar tidak terjadi berkelanjutan, maka permainan kasti bisa dimodifikasi dengan menyesuaikan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes tersebut kedalam sebuah penelitian yang berjudul **"PENGEMBANGAN MODEL PEBELAJARAN PERMAINAN KASTI MELALUI MODIFIKASI KASTUL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI NGIJO 01 SEMARANG"** sebagai wahana penciptaan pembelajaran Penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan di kaji adalah bagaimana pengembangan pembelajaran permainan kastul dalam Penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang tahun 2015 ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Menghasilkan produk pengembangan pembelajaran permainan kastul dalam penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang tahun 2015.

1.4 Manfaat Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru atau sebagai seorang ahli dalam bidang olahraga.

2. Bagi Guru Penjas

Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta lebih aktif bergerak.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa permainan kastul yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, serta meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud, dan dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran bola kasti.

Pengembangan permainan kastul adalah modifikasi permainan bola kasti yang mana sebelum pemukul melakukan pukulan, seorang pemukul memiliki dua peran sebagai pemukul dan sebagai pemantul bola. Disini permainan kastul tidak

ada pemain sebagai pelambung, sedangkan pada permainan kasti standar memliki pemain yang bertugas sebagai pelambung. Sebagai penggantinya yaitu dengan adanya sebuah papan yang sebagai alat bantu umtuk memantulkan bola, setelah itu pemukul diperbolehkan lari melewati tiga tiang hinggap dan kembali ke ruang bebas untuk mendapat nilai.

1.6 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Peneliti

a) Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru atau sebagai seorang ahli dalam bidang olahraga.
b) Dalam pembembelajaran Penjasorkes itu dibutuhkan suatu pendekatan terhadap cabang olahraga, salah satunya melalui modifikasi permainan.
c) Mengembangkan pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan mudah, efektif dan efisien.

2. Bagi Guru Penjas

a) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjas disekolahnya masing-masing.
b) Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta lebih aktif bergerak.
c) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang: pengertian belajar, pengertian pembelajaran, komponen pembelajaran, model pembelajaran, pengertian bermain, fungsi bermain dalam pendidikan, teori bermain, pengertian gerak, belajar gerak, kemampuan gerak dasar, permainan dan kerangka berfikir.

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar menurut Winkel dalam Max Darsono (2000:4) adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Menurut Slameto (1995:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Nana Sudjana (1989:5), memberikan pengertian belajar sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan-perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk antara lain: 1) perubahan pengetahuan, 2) perubahan pemahaman, 3) perubahan sikap dan tingkahlaku, 4) perubahan keterampilan, 5) perubahan

kecakapan, 6) perubahan kebiasaan, dan 7) perubahan pada aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Belajar adalah suatu proses aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang dilakukan baik melalui pengalaman-pengalaman ataupun melalui praktek latihan untuk menghasilkan perubahan perilaku/tingkah laku yang relatif konstan dan berbekas dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Secara umum, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran menurut aliran Gestalt dalam Max Darsono (2000:24), yaitu suatu usaha guna memberikan materi pelajaran sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah mengorganisasikan atau mengaturnya menjadi suatu pola bermakna. Menurut Sardiman (2000:9) pembelajaran adalah perpaduan dua aktivaitas yaitu aktivitas belajar dan aktivitas mengajar. Menurut Nana Sudjana (1989:6), pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pada hakekatnya pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara terprogram agar siswa mampu belajar secara aktif. Dalam proses pembelajaran terjadi inteaksi antara siswa dan guru yang mengarah terjadi perubahan tingkah laku yang bersifat pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap.

2.1.2.1 Komponen - Komponen Pembelajaran

Pembelajaran selaku sistem intruksional mengacu pada pengertian sebagai seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lainnya untuk mencapai tujuan (Djamarah, 2002:10). Lebih lanjut Djamarah (2002:48) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar sebagai suatu system mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber serta evaluasi.

Komponen-komponen dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1) Tujuan

   Dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan yang ingin dicapai adalah mengenalkan fakta yang terjadi pada siswa.

2) Bahan Pelajaran

   Bahan pelajaran disusun secara sistematis dan terpadu dalam proses pembelajaran sehingga mampu bersaing diera globalisasi.

3) Kegiatan Belajar Mengajar

   Dalam kegiatan belajar mengajar, terjadi interaksi antara guru dan siswa. Siswa dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.

4) Metode

   Dalam kegiatan belajar mengajar, metode yang digunakan guru bervariasi disesuaikan oleh materi pelajaran yang diajarkan.

5) Alat

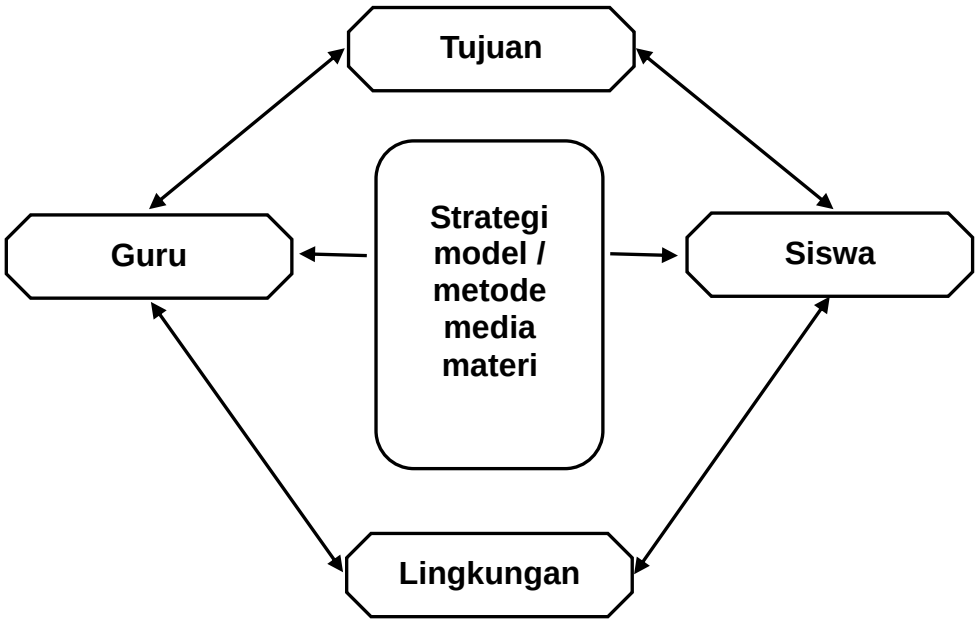
   Dalam kegiatan belajar mengajar, menggunakan alat untuk mempermudah usaha dalam mencapai tujuan. Alat yang digunakan bervariasi dengan media belajar ataupun motivasi dan perintah yang

dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

6) Sumber Pelajaran

Sumber belajar merupakan bahan/materi dalam menambah ilmu pengetahuan. Sumber pelajaran berupa buku paket ataupun buku penunjang yang lain serta Lembar Kerja Siswa (LKS).

Agar tujuan dapat tercapai semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antar komponen terjadi kerjasama. Pembelajaran akan tercapai jika ada timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Interaksi yang terjadi antara komponen ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Komponen-komponen dalam Sistem Pembelajaran
(Nana Sudjana, 1989:30)

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa model atau pendekatan pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar pemilihan model atau

pendekatan yang tepat dengan materi pembelajaran yang disampaikan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

2.1.2.2 Metode Pembelajaran

Menurut Sudjana metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Nana Sudjana, 1989:76). Menurut Sumadi Suryabrata (1997:148) mengemukakan metode pengajaran sebagai cara pelaksanaan dari pada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada siswa di sekolah

Metode adalah prosedur pembelajaran yang dipilih untuk membantu para siswa mencapai tujuan atau untuk menginternalisasikan isi atau pesan. Metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan penggunaan metode yang tepat (Djamarah, 2002:84).

Menurut pendapat W.Gulo (2002:18), strategi belajar mengajar merupakan rencana kegiatan untuk mencapai tujuan, sedangkan metode pengajaran adalah cara yang dugunakan untuk mencapai tujuan itu. Dalam bukunya menyebutkan metode pengajaran adalah alat untuk mengoperasionalkan apa yang direncanakan dalam strategi. Jadi metode pengajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi belajar mengajar. Metode adalah prosedur pembelajaran yang dipilih untuk membantu para siswa mencapai tujuan atau untuk menginternalisasikan isi atau pesan.

Menetapkan metode pembelajaran yang tepat kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil optimum. Pemilihan metode pembelajaran harus didasarkan

pada analisis kondisi dan hasil pembelajaran. Menurut W.Gulo (2002:21) ada tiga prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam upaya menetapkan metode pembelajarn yaitu:

1) Tidak ada satu metode pembelajaran yang unggul untuk semua dalam semua kondisi.
2) Metode pembelajaran yang berbeda memiliki pengaruh yang berbeda dan konsisten pada hasil pembelajaran.
3) Kondisi pembelajaran bisa memiliki pengaruh yang konsisten pada hasil pengajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran. Kegiatan belajar yang telah dirancang dan dilaksanakan dengan penuh keahlian guru dapat menghasilkan suasana dan pembelajaran yang efektif.

2.1.3 Pengertian Bermain

Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Anak-anak bermain di dalam daerah lingkungannya serta benda-benda yang terdapat di daerah itu. Dengan bermain mereka akan mengenal ciri-ciri dan sifat-sifat setiap benda yang dimainkan. Bayi pada tahap permulaan bermain dengan bagian badannya sendiri. Kemudian akan berkembang akan bermain dengan benda-benda yang diberikan kepadanya. Akhirnya anak-anak akan terbiasa dengan bentuk, berat dan sifat-sifat yang lain dari benda. (Soemitro, 1992 : 2)

W,R Smith seorang psikolog dalam buku Soemitro mengatakan bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Anak-anak yang berumur 6 tahun bila ia sedang bermain jalan pikiran serta seluruh jiwanya lepas dari lingkungan hidupnya. Ia merasa bertugas atau membagi-bagi tugas dalam dunia permainannya, mereka tak sadar bahwa sekelilingnya ada dunia yang nyata, yang lain dengan yang ia alami pada saat itu. Makin tambah usia si pemain, makin baik kesadarannya, bahwa ternyata ada dua dunia yaitu dunia nyata dan dunia permainan. Orang dewasa yang sedang main sandiwara, menyadari sepenuhnya bahwa apa yang diperbuat adalah fantasi belaka.

2.1.3.1 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan

Nilai-nilai yang terkandung di dalam bermain dan rekreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya diangap bermain, sedang kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang. Ada beberapa pakar pendidikan yang menyatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula mengatakan bahwa bermain adalah bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain menyatakan bahwa dalam bermain anak-anak dapat memperlihatkan kemampuannya, minat dan sikapnya, kedewasaan dan responnya terhadap semua. Ada pendapat yang lain lagi yang menyatakan bahwa bermain merupakan bumbu-bumbu yang sangat vital dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental maupun sosial anak.

1. Nilai Mental

Di dalam pergaulan waktu bermain, anak-anak akan mengenal dirinya yang berkaitan dengan ketangkasannya, kepandaiannya, tanggung jawabnya, sopan santunnya, dan lain-lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan meningkatnya rasa percaya diri sendiri. Selanjutnya akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik di dalam permainan maupun dalam pergaulan di masyarakat. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani sewaktu menyajikan permainan harus mengusahakan agar setiap anak mempunyai kesempatan mengembangkan potensi-potensinya. Misalnya mereka di berikan kesempatan untuk menjadi pemimpin agar potensi kepemimpinannya dapat berkembang. Mereka diberi kesempatan untuk bertanggung jawab atas tugas-tugas dalam permainan itu, agar potensi bertanggung jawab dapat berkembang sebaik-baiknya. Demikian juga dengan potensi-potensi lainnya.

Setiap anak bermain tentu mempunyai tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia yang mendasar. Setiap kebutuhan tersebut dapat digunakan dengan menempuh bermacam-macam cara. Di sini dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan cara yang sangat terpuji untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan tersebut.

a. Kebutuhan Anak Akan Pengalaman Baru

Setiap anak ingin memperoleh pengalaman baru dan menemukan hal-hal yang bersifat petualang atau menantang. Mereka selau ingin mendapatkan hal-hal menantang jiwa mereka. Di dalam bermain, mereka akan menemukan pengalaman baru. Setiap permainan akan terdapat sesuatu yang bersifat pertualangan yang berbeda antara permainan yang

satu dengan lainnya. Perbedaan itu bergantung pada lingkungan permainan itu berlangsung dan dengan siapa permainan itu dilakukan. Pelajaran baru akan menghasilkan pengalaman yang baru. Hal itu mengasyikan dan mereka akan selalu berusaha mencari yang baru sejalan dengan pertumbuhan kedewasaannya. Pengalaman yang banyak berarti akan memperkaya pengetahuan, pemahaman, sikap serta perilakunya. Semua itu dapa di capai lewat bermain.

b. Kebutuhan Anak Akan Rasa Aman

Setiap anak butuh rasa aman. Hal ini merupakan hal yang penting untuk kebahagian hidupnya. Ini mungkin didapatkan dari ayah ibunya, mungkin juga tidak. Rasa aman juga didapatkan dari kelompoknya di sekolah. Hal ini dapat dicapai melalui bermain, karena setiap pimpinan kelompok akan menyiapkan kemungkinan anak keberhasilan kelompoknya sehinggga akan memberikan rasa aman kepada setiap anggotanya.

c. Kebutuhan Anak untuk Pengakuan

Setiap anak menginginkan agar orang lain tahu bahwa ia dapat memberi sesuatu sebagai sumbangan terhadap kelompoknya. Di setiap lingkunganan, anggotanya ingin mendpatkan pengakuan. Dengan jalan bermain, guru dapat menciptakan bermacam-macam situasi yang berbeda, yang memungkinkan setiap anak mempunyai kesempatan untuk menunjukkan sumbangan yang nyata kepada kelompoknya, sehingga kebutuhan akan pengakuan terpuaskan.

d. Kebutuhan Anak Untuk Berpartisipasi

Setiap anak selau ingin berpartisapsi bersama kelompoknya atau dengan individu lain. Setiap orang ingin memberi sesuatu kepada yang lain atau kepada kelompoknya. Pada dasarnya tidak anak yang ingi sendirian, baik itu pesta sekolah maupun di lapangan permainan. Bermain adalah suatu situasi yang memberikan kemungkinan yang besar bagi anak untuk dapat berpartispasi.

e. Kebutuhan Anak Akan Rasa Senang

Setiap anak ingin merasa bahagia. Ha itu bergantung pada keadaan fisik dan mental anak. Setiap anak menginginkan hal-hal yang memuaskan, sehingga akan mengakibatkan timbulnya rasa menyenagkan. Dorongan yang alami untuk bermain dan bergembira adalah yang membantu untuk mencapai kepuasan dan merupakan basis naluri.

2. Nilai - nilai Fisik

Telah dikemukakan sebelumnya, bahwa manusia mempunyai naluri untk bergerak. Hal ini akan nampak jelas bagi anak-anak yang sedang dalam pertumbuhan. Gerakan-gerakan yang dilakukan anak sangat berguna bagi perkembangan dan pertumbuhan baik fungsi fisik, mental dan sosial emosionalnya.

Di dalam melakukan permainan, anak-anak akan bergerak lari- lari, melompat, merangkak, mendorong, mengangkat dan lain-lainya. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan.

Peredaran darah akan dipercepat yang berarti kerja jantung menjadi tambah kuat dan frekuensinya makin cepat. Pernapasan akan menjadi lebih dalam di samping juga menjadi lebih cepat. Pernapasan yang makin dalam ini berarti permukaan paru-paru yang berhubungan dengan udara menjadi lebih luas, yang memungkinkan pengambilan oksigen menjadi lebih banyak. Dengan demikain dapat dikatakan bahwa dengan bermain akan mempunyai arti memperkuat otot jantung dan otot-otot pernapasan, serta meningkatkan kekenyalan orga -organ yang terkait dengan pernapasan. Dapat pula dikatakan bahwa dengan melakukan permainan, alat-alat peredaran darah dan pernapasan akan menjadi terlatih. Jantung yang terlatih akan makin kuat memompa darah keseluruh tubuh. Paru-paru yang terlatih akan mampu mengambil oksigen yang sebanyak-banyaknya.

3. Nilai Sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira itu, suasana kejiwaanya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selalu di tutupi selama ini akan nampak mencuat ke atas karena kebebasan itu. Dengan begitu pendidik akan lebih mudah mengetahui sifat-sifat anak pada waktu bermain. Ada pakar pendidikan yang mengatakan bahwa anak-anak sedang bermain ibarat sebagai buku yang terbuka.

Di dalam permainan dapat saja seorang anak berhadapan dengan seorang tetapi dapat pula seorang berhadapan dengan kelompok. Di dalam situasi bermain seorang lawan seorang, mereka belajar saling memberi dan menerima. Mereka juga mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan sendiri dengan kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan orang lain. Mereka belajar

mengakui keunggulan lawan, belajar menyadari kekurangan dirinya, belajar memperlakukan lawan sebagai teman tanpa ada lawan, tentu saja permainan tidak akan berlangsung, maka lawan harus di anggap kawan untuk bermain.

(Soemitro, 1992 : 4 – 7).

2.1.3.2 Teori Bermain

1. Teori Kelebihan Tenaga

Teori ini ada yang menyebutnya dengan istilah teori *surplus energy*. Ada juga yang menyebutnya teori *Spencer Schiller* dalam buku Soemitro. Teori ini dicerminkan dalam pernyataan : " Marilah kita keluar untuk bermain, dan buanglah tenaga yang berlebihan". Penganjur teori ini percaya bahwa anak – anak menghasilkan tenaga ini makin menumpuk, yang akhirnya sampai titik yang mengharuskan tenaga ini dilepaskan. Maka bermain merupakan media yang ampuh untuk melepaskan kelebihan tenaga ini.

2. Teori Rekreasi

Teori didasari oleh pemikiran bahwa manusia membutuhkan bermain sebagai usaha untuk mengembalikan gairah hidup. Seseorang setelah berjam-jam duduk dibelakang meja atau murid telah lama di dalam kelas, atau seorang pekerja telah lama menyelesaikan tugasnya, maka fisik mereka perlu di segarkan kembali agar gairahnya timbul kembali.

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang memberikan selingan terhadap kegiatan yang rutin. Dalam hal ini bermain akan membantu memulihkan kembali energi yang telah hilang atau dikeluarkan. Di samping itu bermain juga

merupakan usaha untuk menangkal terhadap ketegangan syaraf, kelelahan mental, serta kelebihan emosional.

3. Teori Rekapitula

Teori ini ada yang menamakan teori keturunan. Teori ini mempertahankan pendapatnya bahwa masa lalu merupakan kunci yang dimainkan anak-anak. Artinya bermain adalah merupakan kegiatan ulangan dari kehidupan nenek moyang kita. Bermain diwariskan turun-temurun sejak adanya manusia. Bermain dan permainan merupakan bagian dari setiap individu yang mewariskan. Masyarakat tinggal melakukan dasar-dasar gerak dari permainan yang telah dilakukan oleh pendahuluannya. Misalnya lari, melempar, memanjat, melompat, mengangkat dan lain sebagainya. Semua itu merupakan bagian dari kegiatan sehari-hari setiap generasi. Olahraga dan permainan yang ada sekarang merupakan variasi dari kegiatan yang telah ada sejak dahulu.

4. Teori Relaksasi

Dasar pemikiran teori ini hampir sama dengan teori rekreasi. Dikemukakan ada beberapa kenyataan bahwa sewaktu membaca, otot-otot kecil pada mata yang bekerja. Sewaktu menulis otot-otot kecil dari tangan yang bekerja. Hal yang dikerjakan terus menerus, tentu sangat melelahkan. Agar supaya semua organ tubuh dapat bekerja secara optimum, maka harus diusahakan adanya relaksasi setelah bekerja berat. Dalam hal ini bermain merupakan cara yang jitu. Beberapa kegiatan seperti lari aerobik, senam ringan, bermain-main bola, berenang, yang semuanya dilakukan dengan santai akan mengahsilkan tubuh menjadi segar kembali. Setelah segar tentu tubuh akan siap melaksanakan tugas-tugas selanjutnya,

5. Teori Instink

Teori ini berasal dari prof. agaros, sehingga ada yang menyebutnya teori Gros. Teori ini percaya bahwa bermain merupakan alat yang berguna membantu tercapainya tujuan pendidikan. Teori ini menjelaskan bahwa kegiatan manusia yang instingtif cenderung berdasarkan atas perkembangan anak di dalam kehidupannya. Anak-anak menangis, tertawa, tengkurap, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari dan lain-lainnya. Masing-masing mempunyai periode perkembangannya. Kegiatan instingtif ini secara alamiah akan nampak dipertemukan dan merupakan bagian dari perkembangan anak. Oleh karena itu bermain merupakan kejadian alamiah yang merupakan bagian dari perkembangan dan pertumbuhan anak. Timbulnya kegiatan yang instingtif itu tidak dapat direncanakan waktunya. Jika memang sudah waktunya, akan nampak dengan sendirinya. Jelasnya, bermain merupakan sesuatu yang alamiah dan merupakan bagian dari kehudupan anak - anak.

6. Teori Kontak Sosial

Anak-anak dilahirkan oleh orang tuanya. Orang tua merupakan anggota kelompok tertentu, kebudayaan tertentu, dan masyarakat tertentu. Hal ini akan menimbulkan konsekuensi-konsekuensi diantaranya harus mau menerima dan melakukan kegiatan-kegiatan yang terjadi di sekitarnya. Dengan demikian seorang anak akan memainkan permainan-permainan yang dilakukan oleh masyarakat sekelilingnya. (Soemitro, 1992 : 8-10).

2.1.4 Pengertian Gerak

Menurut Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan

kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3, yaitu: 1) Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau mengangkat tubuh keatas seperti loncat dan lompat. 2) Kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contoh mendorong, menarik, dll. 3) Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien.

2.1.4.1 Belajar Gerak

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:3), belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Sebab Keterampilan gerak sangat terikat dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia.

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1) Tahapan Verbal-Kognitif

Maksudnya kognitif dan proses membuat keputusan lebih menonjol. Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal-kognitif sangat mendominasikan tahapan ini.

2) Tahapan Gerak (Motorik)

Memiliki makna sebagai pola gerak yang dikembangkan sebaik mungkin

agar peserta didik atau atlet lebih terampil. Pada tahap ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3) Tahapan Otomatisasi

Memperhalus gerakan agar performa peserta didik atau atlet menjadi lebih padu dalam melakukan gerakannya. Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

2.1.4.2 Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori, yaitu :

1) Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas, seperti loncat dan lompat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda (*gallop*).

2) Kemampuan Non-Lokomotor

Kemampuan non-lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah mengenal macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari gerakan mendorong, gerakan menerima objek, dan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

2.1.5 Permainan Kasti

Kasti merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu (kelompok) yang anggotanya minimal 2 orang. Permainan ini menggunakan bola kasti / bola tenis dan pemukul bola yang terbuat dari kayu atau balok dan dimainkan di lapangan. Para pemain yang berada di posisi regu pemukul harus melewati 3 tonggak (tiang atau *base*) dan kembali ke rumah (*home*). (Hestty P. Utami, S.T , 2008 : 2)

Olahraga behadang/ kasti adalah olahraga masyarakat yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu kosong, terutama oleh anak/murid sekolah. Olahraga ini termasuk olahraga tradisional yang banyak diminati anak-anak remaja, karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakkan regu atau pemain. Sehingga melalui permainan kasti dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik. (Hestty P. Utami, S.T , 2008 : 5)

2.1.5.1 Teknik Dasar Permainan Kasti

Teknik dasar permainan kasti itu sangat penting dan harus dikuasai oleh setiap pemain. Pengertian dari teknik dasar adalah semua kegiatan yang mendasari dalam modal sedemikian itu seseorang dapat bermain kasti.

Beberapa teknik dalam permainan kasti ini adalah sebagai berikut :

1. Melambungkan bola

Melambungkan bola perlu dikuasai oleh pemain karena teknik dasar ini salah satu yang menentukan dalam permainan, agar dapat melambungkan bola dengan baik tekniknya antara lain :

- Melambungkan bola ke Atas

  Langkah-langkahnya sebagai berikut :

  1. Berdiri dengan salah satu kaki di depan (kaki kanan / kiri).
  2. Pegang bola dengan tangan kanan, sejajar dengan dada.
  3. Bola berada pada pangkal jari-jari, tangan kanan membuat cekungan dan menghadap ke atas.
  4. Tangan kanan di depan dad siku sedikit ditekuk dan tangan kiri didepan dada
  5. Tarik tangan kanan ke bawah hingga di samping belakang lutut.
  6. Condongkan badan agak kedepan dan tekuklah kedua lutut.
  7. Ayunkan tangan keatas dengan siku lurus.
  8. Lepaskan bola disertai dengan lecutan telapak tangan kearah atas.

- Melambungkan Bola ke Depan

  Langkah-langkahnya sebagai berikut :

  1. Berdiri dengan kaki kiri di depan.
  2. Tangan kanan memegang bola
  3. Tangan kanan yang memegang bola lurus berada di samping paha.
  4. Posisi bola terletak pada pangkal jari-jari dan telapak tangan membuat cekungan.
  5. Selanjutnya tarik tangan kanan lurus ke belakang.

6. Tekuk kedua lutut dan badan condong ke depan (badan tidak membungkuk).
7. Ayunkan tangan yang memegang bola ke arah depan, langkahkan kaki kanan dan luruskan lutut kiri. (http//tugaskuliah.wordpress.com,2011)

2. Melempar Bola ke Atas Kepala

Lemparan bola dari arah atas biasanya digunakan dari jarak yang jauh dari pemukul atau pemain yang berlari.

- Langkah-langkah melempar bola ke pada pemukul antara lain :
  1. Berdiri dalam sikap siap melempar.
  2. Posisi bola terletak pada pangkal jari-jari, ketiga jari-jari berada pada belakang bola, ibu jari dan jari kelingking berada di samping bola.
  3. Tariklah tangan ke belakang bersama dengan gerakan memutar ke samping dan langkahkan kaki kiri kedepan.
  4. Badan condong kebelakang lalu ayunkan tangan yang memegang bola dari belakang dan lemparkan dengan kaki kanan ikut maju.

3. Menangkap bola

Ada beberapa teknik menangkap bola dalam permainan kasti, teknik ini digunakan oleh pemain penjaga. Berbagai teknik penangkapan antara lain :

a) Menangkap Bola Lambung

Langkah-langkahnya adalah :

1. Berdiri dengan kaki sedikit kangkang, lutut sedikit di tekuk pandangan mata tertuju kearah datangnya bola.
2. Julurkan tangan ke atas depan kepala badan sedikit condong ke depan.

3. Kedua telapak tangan membuka menyerupai bunga yang merekah dan siap menangkap bola, pandangan tetap ke bola.

   b) Menangkap Bola Mendatar

      Teknik menangkapnya sebagai berikut :

      1. Berdiri dengan kaki sedikit kangkang, lutut sedikit ditekuk pandangan mata tertuju kearah datangnya bola.
      2. Posisi kedua telapak tangan, kedua lengan lurus ke depan dan tangan kanan atau tangan kiri yang diatas seperti bentuk tepuk tangan dari atas.

   c) Menangkap Bola Dari Bawah

      Tekniknya sebagai berikut :

      1. Kedua tangan siap menerima bola dengan berjongkok
      2. Jari-jari tangan berada dibawah sejajar arah bola yang akan datang.
      3. Pandangan lurus ke arah bola agar dapat melihat arah bola datang.

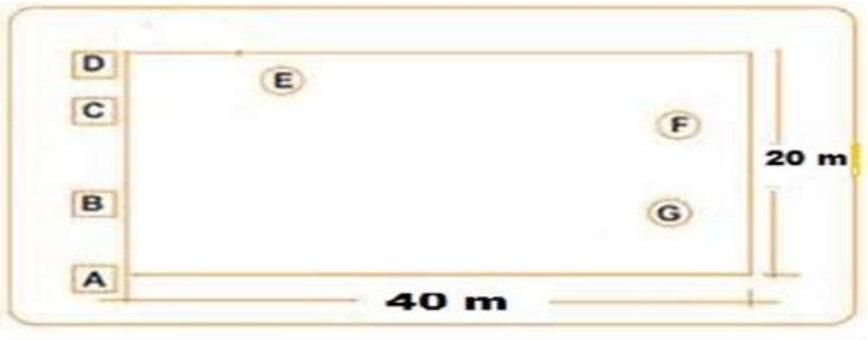
4. Memukul Bola

Memukul bola, teknik ini merupakan teknik yang harus dikuasai setiap pemain karena sebuah pukulan yang dapat menentukan berhasil tidaknya permainan. Ada beberapa teknik memukul yang harus dikuasai pemain kasti antara lain :

- Memukul bola mendatar
- Memukul bola merendah atau menyusur tanah
- Memukul bola atas kepala (http//tugaskuliah.wordpress.com,2011)

2.1.5.2 Fasilitas dan Peralatan Permainan Kasti

a. Lapangan



Gambar : 2.2 Lapangan Kasti

Keterangan :

A : Ruang Pembantu

B : Ruang Pemukul

C : Ruang bebas

D : Petak Pelambung

E : Tiang Hinngap Pertama

F : Tiang Hinggap Kedua

G : Tiang Hinggap Ketiga

Ukuran lapangan terbesar ialah 30x60 m. Ukuran lapangan terkecil 30x45 m. Ukuran yang besar untuk anak-anak besar, sedang ukuran yang kecil untuk anak-anak kecil atau anak-anak perempuan. (Soemitro, 1992 : 84)

b. Tongkat Pemuku

Gambar 2.3 Tongkat Pemukul

Kayu pemukul terbuat dari kayu yang panjangnya antara 50-60 cm. Penampang bulat telur (oval), lebarnya tidak lebih dari 5 cm, dan tebalnya 3,5 cm. Panjang pegangan antara 15‑20 cm, tebal 3 cm dan boleh dibalut. Kayu pemukul tidak boleh di ganti dengan logam atau benda lainnya. Setiap regu dibenarkan menngunakan kayu pemukulnya masing‑masing , asal memenuhi syarat diatas tersebut. (Soemitro, 1992 : 86)

c. Bola

Gambar 2.4 Bola Kasti

Bola yang dipergunakan adalah bola kasti yang terbuat dari karet atau kulit. Ukuran lingkaran antara 19‑20 cm, dan beratnya antara 70‑80 gram.

(Soemitro, 1992 : 86)

2.1.5.3 Cara Permainan

Pemain pemukul berada di dalam garis atau tampak bebas, cara bermain antara lain :

a. Bola dilempar oleh salah seorang tim penjaga

b. Bola tersebut dipukul oleh tim yang sedang memukul

c. Pemukul sesudah memukul harus cepat berlari ke daerah tiang pertolongan atau tiang hinggap.

d. Tim pemukul akan mendapat nilai apabila bisa kembali ke ruang bebas tanpa terkena lemparan bola tim penjaga.

2.1.5.4 Aturan Permainan Kasti

1. Pemain

Kasti dimainkan oleh 2 regu tiap regu berjumlah 15 orang, 3 sebagai cadangan atau pengganti dan 12 sebagai pemain inti. Regu yang main disebut partai pemukul, regu yang jaga disebut partai lapangan.

2. Tiang Hinggap atau Tiang Bebas

Tiang hinggap dalam permainan kasti ada tiga buah, yang di tancapkan dengan jarak 5 meter dari gairis belakang dan 10 meter dari dari garis samping kanan dan kiri. Pemain yang sudah berada di tiang hinggap aman dari incaran pemain penjaga yang memegang bola selagi pemain pemukul tidak berpindah ke tiang hinggap lainnya.

3. Lamanya Permainan

Lamanya permainan adalah 2 x 20 menit dan selama-lamanya 30 menit, tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.

4. Pelambung

Seorang dari regu lapangan jadi pelambung. Ia melambungkan bola dari dalam petaknya. Selama pertandingan dapat ditukar atau diganti dengan pemain oleh pemimpin regu, asal pada waktu bola tidak dalam permainan.

5. Pemukul

a) Banyaknya pukulan

Setiap anggota dari regu pemukul hanya berhak atas satu pukulan saja. Pembebas adalah pemain dari regu pemukul yang mendapat giliran memukul pada saat anggota regu lainnya sedang berdiri di dalam lingkaran tiang pertolongan atau tiang bebas. Ia mendapat hak memukul 3 kali.

b) Pukulan Benar

Pukulan dinyatankan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pemukul dan tidak melewati garis samping sebelum bendera tengah dengan tidak lebih dahulu mengenai tanah pemain.

c) Pukulan Salah

- Jika bola jatuh di belakang garis pemukul atau perpenjaganya
- Jika bola terpukul dengan tangan
- Jika bola setelah dipukul mengenai pemukul sendiri, mengenai pelambung atau pembantunya, sedang mereka ada di ruang pemukul
- Jika bola melambung melewati garis samping sebelum bendera tengah dengan tidak mengenai tanah, pemain atau tiang pertolongan lebih dahulu
- Jika bola jatuh atau berguling-guling di dalam ruang bebas, meskipun akhirnya masuk lapangan.

d) Pukulan luncas

Yang dinyatakan sebagai pukulan luncas adalah jika dalam usaha memukul bola, kayu pemukul tidak mengenai bola.

6. Nilai

Seorang pemukul akan mendapat nilai 2, bila dia dapat lari dari ruang pemukul ke tiang bebas dan kembali ke ruang bebas dengan selamat, atas pukulannya sendiri.

Jika perjalanan kembali ke ruang bebas dilakukan dalam 2 atau 3 bagian dengan selamat dan pukulannya betul, maka pelari akan mendapatkan nilai 1.

Setiap anggota regu lapangan akan mendapatkan nilai 1, bila dapat melakukan satu kali tangkap bola. Bila pada akhir pertandingan jumlah nilai kedua regu sama besar, maka regu yang mendapat nilai lari terbanyak yang dinyatakan menang.

7. Pemain Mati

Seorang pemain dari regu pemukul dinyatakan mati apabila tubuh selain kepala terkena lemparan bola dari regu penjaga selama perjalanan dan pemain mati apabila sengaja menerima bola dengan kepala atas lemparan penjaga.

8. Bola Mati

Bola mati adalah bola yang sudah tidak bisa dimainkan kembali di dalam permainan atau lapangan. Adapun beberapa bola yang di anggap mati antara lain :

a. Jika bola sudah di tangan pelambung yang sudah siap berdiri di petak pelambung.
b. Jika pukulan salah, kecuali bila oleh regu lapangan
c. Jika pukulan luncas, kecuali bila bola dimainkan oleh regu lapangan

d. Jika bola hilang, terhitung saat wasit membunyikan peluit tanda bola hilang.
e. Jika bertukar bebas.

9. Pergantian Partai atau Pergantian Bebas

a. Pergantian Bebas

1. Setelah 5 bola tangkap dan belum terjadi pertukaran.
2. Jika pukulan terakhir dari pembebas merupakan pukulan salah, atau ruang bebas telah dibakar, karena tidak ada seorangpun dari regu pemukul yang tinggal.
3. Jika pelari ysng masuk ke ruang bebas melewati garis belakang ruang bebas.
4. Jika pemain dari regu pemukul keluar ruang bebas tidak untuk memukul.
5. Jika pemain dari regu pemukul ke luar dari batas lapangan.
6. Jika kayu pemukul pada waktu untuk memukul terlepas dari tangan pemukul.

b. Pergantian Tidak Bebas

Pergantian tidak bebas terjadi apabila salah seorang dari anggota regu pemukul terkena lemparan yang sah selama dalam perjalanan menuju ke tiang hinggap atau ke ruang bebas, dan regu pemukul tidak dapat mengenai regu pemukul kembali pada saat bola bebas.

10. Wasit

Wasit berada di luar lapangan baik sebelah kanan maupun kiri, adapun tugas wasit serta kode tiupan peluit antara lain :

a. Bila permulaan permainan wasit memanggil kedua kapten dari masing – masing tim untuk melakukan tos atau siapa yang mulai permainan

terlebih dahulu baik sebagai pemukul maupun penjaga.

b. Mengatur jalannya pertandingan
c. Mengecek kesiapan scoring sit
d. Mengecek nama pemain dan nomor dada
e. Wasit meniup peluit 3x panjang untuk memulai pertandingan.
f. Pada saat memanggil pemain pemukul untuk memukul, wasit meniup 3x peluit pendek
g. Pada saat pukulan salah wasit melakukan kode tiupan peluit sebanyak 2x pendek.
h. Bila bola hilang wasit meniup peluit 3x peluit.
i. Setelah permainan selesai atau waktu habis wasit meniup peluit 3x panjang.

2.2 Kerangka Berfikir

Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Anak-anak bermain di dalam daerah lingkungannya serta benda-benda yang terdapat di daerah itu. Dengan bermain mereka akan mengenal ciri-ciri dan sifat-sifat setiap benda yang dimainkan. Bayi pada tahap permulaan bermain dengan bagian badannya sendiri. Kemudian akan berkembang akan bermain dengan benda-benda yang diberikan kepadanya. Akhirnya anak-anak akan terbiasa dengan bentuk, berat dan sifat-sifat yang lain dari benda. (Soemitro, 1992 : 2)

Pembelajaran kasti melalui pendekatan bermain yang dimodifikasi merupakan salah satu bentuk kegitan pembelajaran kasti melalui permainan kasti yang secara kreatif disusun dan direncanakan oleh guru agar kegiatan pembelajaran tersebut tetap dilaksanakan dengan berbagai keterbatasan yang

ada seperti adanya jumlah siswa yang tidak memenuhi untuk dijadikan dua tim secara penuh maupun keterbatasa waktu maupun sarana prasarana yang ada.

Permainan kastul adalah modifikasi permainan bola kasti yang mana sebelum pemukul melakukan pukulan, seorang pemukul memiliki dua peran sebagai pemukul dan sebagai pemantul bola. Disini permainan kastul tidak ada pemain sebagai pelambung, sedangkan pada permainan kasti standar memliki pemain yang bertugas sebagai pelambung. Sebagai penggantinya yaitu dengan adanya sebuah papan yang sebagai alat bantu umtuk memantulkan bola, setelah itu pemukul diperbolehkan lari melewati tiga tiang hinggap dan kembali ke ruang bebas untuk mendapat nilai.

Melalui modifikasi permainan kastul ini diharapkan kegiatan pembelajaran dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dalam aspek kognitif permainan kastul ini dapat membantu siswa untuk mengetahui dan mempelajari tentang kasti dan dapat mengetahui bagaimana aturan permainan kastul. Dalam aspek afektif melalui permainan kastul siswa dapat mengembangkan sikap positif guna untuk pembentukan karakter pada dirinya, diantaranya tanggung jawab, kerjasama, dan kejujuran karena permainan kastul sangat menekankan siswa untuk memiliki karakter tersebut melalui penerapan peraturan permainan kastul. Aspek psikomotor melalui permainan kastul siswa akan lebih cepat menguasai teknik dasar kasti karena kesempatan setiap siswa saat pembelajaran lebih kecil sehingga memungkinkan siswa untuk dapat secara aktif belajar teknik dasar kasti dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran secara maksimal.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian pengembangan biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk pemecahan masalah praktis. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk dan, (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi.

Dalam hal pengembangan produk salah satunya adalah menghasilkan produk model pembelajaran penjasorkes di sekolah, adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

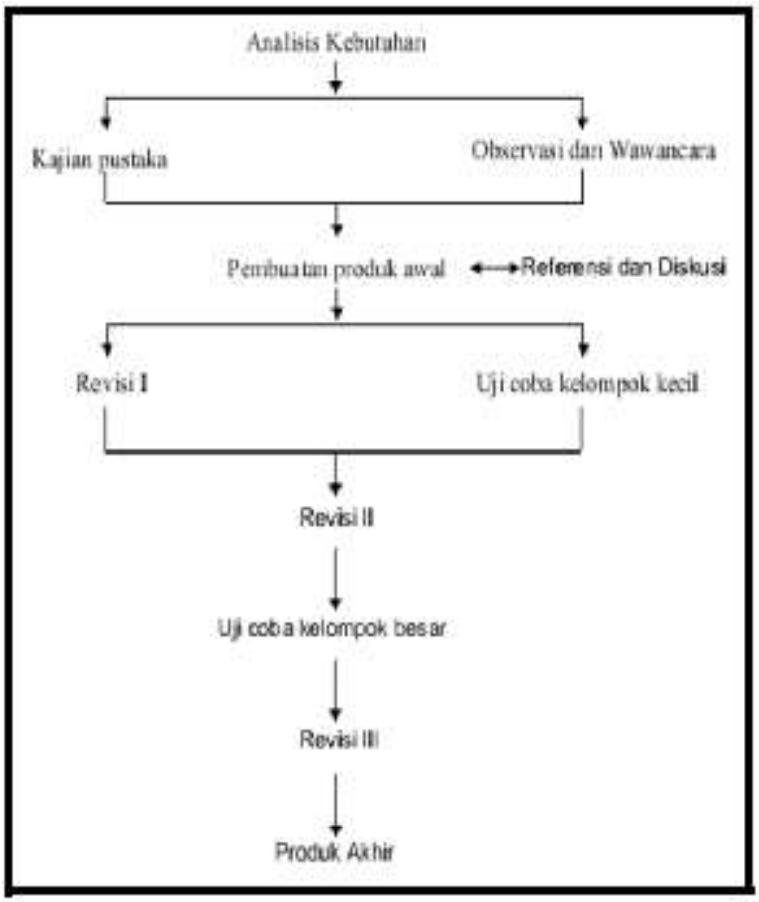
1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model.

2) Pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
3) Mengembangkan bentuk produk awal (dalam hal ini model pembelajaran penjasorkes dengan memanfaatkan lingkungan fisik di luar sekolah). Berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran penjasorkes sesuai materi yang dikembangkan yang didasarkan pada kajian teori.
4) Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan olahraga (gunakan dosen yang relevan dengan materi yang diteliti atau bisa menggunakan salah satu pembimbing yang ekspert dibidangnya), dan dua orang ahli pembelajaran (gunakan guru penjasorkes yang memiliki pengalaman mengajar yang cukup). Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya lakukan uji coba skala kecil (gunakan siswa dengan jumlah secukupnya sesuai kebutuhan materi), dengan menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner dan konsultasi yang selanjutnya hasilnya dianalisis secara mendalam.
5) Lakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
6) Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
7) Revisi produk akhir, dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan (melalui pengamatan dan diperlukan instrumen baik pengamatan maupun melalui angket untuk siswa dan pengamat).

8) Hasil akhir model pembelajaran penjasorkes yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan akan memaparkan prosedur yang akan ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Dalam prosedur peneliti akan menyebutkan komponen pada setiap tahapan-tahapan yang akan dikembangkan. Pada bagan berikut akan disajikan tahapan-tahapan prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan Kastul.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Permainan Kastul

Sumber: (Borg & Gall dalam Punaji Setyosari, 2010)

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran kasti melalui permainan kastul ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SD Negeri Ngijo 01 Semarang dengan melakukan pengamatan pada saat pembelajaran.

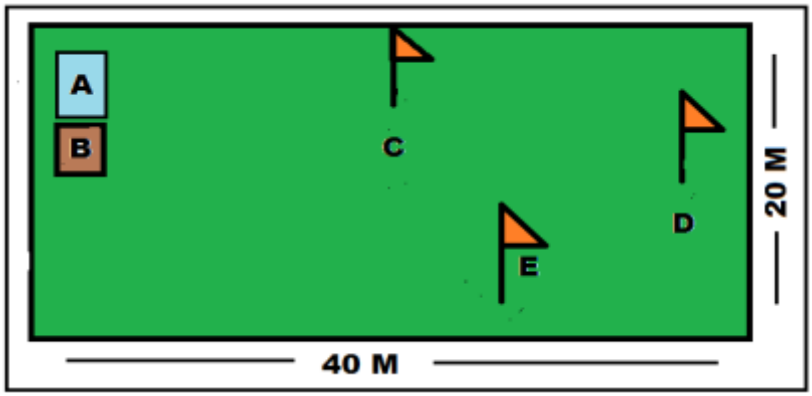
3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah pembuatan produk model permainan bola kasti. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori dan hasil evaluasi oleh satu ahli penjas bola kasti dan ahli pembelajaran I dan pembelajran II. Subjek peneliti ini adalah siswa kelas V SD N Ngijo 01 Semarang.

3.2.2.1 Fasilitas dan Alat Permainan Kastul

1. Lapangan

Lapangan berukuran 40 m x 20 m



Gambar 3.2 Lapangan Kastul

Keterangan gambar

A = Tempat pemukul

B = papan kayu sebagai alat bantu pantul

C = tiang hinggap pertama

D = Tiang hinggap kedua

E = Tiang hinggap ketiga

2. Bola

Bola tenis : Bola yang digunakan dalam permainan ini adalah bola tonis yang lebih ringan dan tidak berbahaya.

Gambar 3.3 Bola Tenis

3. Alat Pemukul

Alat pemukul : kayu pemukul yang bentuknya bulat telur atau oval yang panjangnya sekitar 50-60 cm dengan garis menengah 3,5 – 5 cm, sedangkan pemegangnya 15-20 dengan tebalnya 3,5 – 5 cm.

Gambar. 3.4 Alat Pemukul

4. Papan Kayu

Papan kayu : papan ini berbentuk persegi yang berukuran 30 x 30 cm digunakan sebagai alat untuk memantulkan bola

Gambar. 3.5 Papan Kayu

3.2.2.2 Peraturan Permainan Kastul

1. Aturan Bermain Kastul

   a. Permainan dimainkan oleh 2 regu / tim

   b. Setiap tim terdiri atas 9-12 orang pemain.

   c. Setelah menentukan regu pemukul dan regu penjaga, regu pemukul berada dalam ruang bebas sedangkan regu penjaga berada dalam area penjaga lapangan.

2. Tugas Regu Penjaga

Tugas regu penjaga adalah menjaga setiap wilayahnya yang berada di dalam lapangan agar lawan kesulitan saat menuju pos demi pos yang ada, tetapi salah satu regu penjaga juga harus menangkap bola yang dipukul oleh pemukul dan menyentuhkan atau melempar kebagian tubuh lawan kecuali kepala.

3. Tugas Regu Pemukul

Tugas regu pemukul yaitu pemukul berusaha memukul bola sekeras-kerasnya atau sejauh-jauhnya tetapi bola tersebut harus dipantulkan terlebih dahulu ke papan kayu yang telah disediakan dan kemudian bola dapat dipukul, setelah itu berusaha berlari menuju pos pertama, kedua dan ketiga.

4. Wasit

a. Permainan di pimpin oleh seorang wasit.

b. Wasit berperan untuk mengawasi jalannya pertandingan.

c. Posisi wasit berada didalam lapangan, tepatnya disebelah ruang bebas.

5. Lamanya permainan

Lama pertandingan kasti sekurang-kurangnya 2 x 20 menit dan selama-lamanya 30 menit. Tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.

6. Sasaran Lemparan

a. Sasarannya adalah pemukul yang sudah melakukan pukulan saat menuju tiang hinggap.

b. Pemukul yang sedang berpindah tiang hinggap ke tiang hinggap berikutnya.

c. Pemukul berusaha kembali ke ruang bebas setelah berlari dari tiang hinggap.

7. Pergantian Partai dan Tempat

a. Tim penjaga bisa melempar dan mengenai tim pelari,

b. Apabila pemain penjaga bisa langsung menangkap bola dari pemain pemukul sebanyak 3 kali berturut-turut sebelum menyentuh tanah.

c. Pada saat melakukan pukulan, kayu pemukul terlepas sebanyak 3 kali.

d. Pada saat pemukul masuk atau kembali ke ruang bebas melewati garis belakang ruang bebas.

8. Pemain dinyatakan mati

Pemain setelah melakukan pukulan terkena bola, saat berlari menuju tiang hinggap.

9. Nilai

Seorang pemukul akan mendapat nilai 2, bila dia dapat lari dari ruang pemukul ke tiang bebas dan kembali ke ruang bebas dengan selamat, atas pukulannya sendiri.

Jika perjalanan kembali ke ruang bebas dilakukan dalam 2 atau 3 bagian dengan selamat dan pukulannya betul, maka pelari akan mendapatkan nilai 1.

Setiap anggota regu lapangan akan mendapatkan nilai 1, bila dapat melakukan satu kali tangkap bola. Bila pada akhir pertandingan jumlah nilai kedua regu sama besar, maka regu yang mendapat nilai lari terbanyak yang dinyatakan menang.

3.2.3 Revisi I

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau

model yang telah diuji cobakan kedalam uji coba skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk pengembangan permainan Kastul dikembangkan untuk mendorong keterampilan gerak dasar diujicobakan pada skala kecil, perlu dicari solusi dan pemecahannya. Hal ini sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut untuk uji coba skala besar.

Permasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:

1) Luas lapangan
2) Pergerakan anak / cenderung bergerombol
3) Peraturan permainan diperjelas
4) Alat yang digunakan harus *safety*
5) Di buat tempat untuk ruang bebas

3.2.4 Uji Coba I

Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk. Pada tahap ini dilakukan uji kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SDN Ngijo 01 Semarang dengan jumlah subyek sebanyak 19 siswa dengan metode 19 siswa dibagi menjadi 2 tim yang setiap tim terdiri dari 9 pemain melakukan uji coba produk.

3.2.5 Revisi II

Dalam revisi II hasil yang didapat berupa perbaikan dari pengembangan produk dalam kelompok kecil.

3.2.6 Uji Coba II

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SDN Ngijo 01 Semarang dengan jumlah subyek sebanyak 19 siswa dengan metode 19 siswa dibagi menjadi beberapa tim kemudian bertanding satu sama lain dan dilakukan berkali-kali untuk mencari model yang baik.

3.2.7 Revisi III

Didalam revisi III hasil yang didapat berupa perbaikan dari pengembangan produk dalam kelompok besar.

3.2.8 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model permainan KASTUL.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Oleh karena itu jenis data yang dikumpulkan adalah sebagai berikut :

1) Model pembelajaran yang efektif, artinya data digali apakah uji coba yang dilaksanakan dapat mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik peserta didik.
2) Data yang menunjukkan kesesuaian dengan kompetensi dasar yang ada dalam materi kurikulum.
3) Mudah dilakukan semua peserta didik.
4) Menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif bergerak.

5) Aman dan nyaman bagi peserta didik.
6) Peserta didik menjadi aktif dan jangan sebaliknya malah menjadi pasif bergerak.
7) Lama waktu pelaksanaan sesuai jam tatap muka pembelajaran Penjasorkes.
8) Sarana yang ada disekitar lingkungan fisik luar sekolah tanpa merusak kelestarian lingkungan.

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

3.3.1.1 Uji Coba I

Uji coba kecil dilakukan dengan 19 siswa, dimana akan dibagi menjadi 2 tim, satu tim berjumlah 9 orang.

Pertama-tama siswa diberikan arahan dan penjelasan mengenai peraturan permainan. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Tanggapan atau revisi ini nantinya sebagai bahan koreksi dalam melakukan uji coba kelompok besar.

3.3.1.2 Revisi II

Beberapa revisi dari kelompok kecil ke kelompok besar dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran I dan ahli Pembelajaran II sebagai berikut :

1) Alat pemantul ketika bolanya setelah dipukul dan alat pemukulnya lepas (*safety*).

2) Lapangan permainan kastul karna siswa kesulitan dalam bermain untuk berhenti atau lanjut.
3) Ukuran lapangan permainan kastul diperluas dan di sesuaikan dengan jumlah siswa yang akan dimainkan..
4) Setiap pos atau tiang pertolongan diberi garis pembatas atau lingkaran.
5) Lebar dan panjang lapangan untuk disesuaikan dan jarak tiang pertama dan tiang pertolongan kedua untuk jaraknya lebih jauh.

Setelah dilakukan perubahan saat bermain, anak tidak terlihat bergerombol lagi serta tingkat keamanannya lebih terjamin karena anak cenderung tidak bermain keras.

3.3.1.3 Uji Coba II

Uji skala besar dilakukan dengan 19 siswa. Dimana akan dibagi menjadi 2 tim. Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola kasti yang telah direvisi. Kemudian siswa melakukan uji coba permainan Kastul. Setelah melakukan uji coba, siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.1.3 Revisi III

Di dalam revisi III dari ahli penjas, ahli pembelajaran I dan ahli pembelajaran II hasil yang didapat berupa perbaikan dari pengembangan produk dalam kelompok besar. Setelah uji coba kelompok besar didapatkan semua aspek yang ada semuanya terpenuhi dengan baik.

3.3.1.4 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba kelompok besar, maka di dapatkan hasil akhir produk pengembangan yang berupa pengembangan pembelajaran kasti melalui bermain kastul.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Evaluasi ahli yang terdiri dari ahli penjas dan ahli pembelajaran (2) Uji coba I terdiri dari 19 siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang, (3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 19 siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang.

3.4 Rancangan Produk

Merupakan rencana keseluruhan dari model pembelajaran pengembangan permainan kastul untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak siswa SD Negeri Ngijo 01 Semarang.

3.5 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil evaluasi dari ahli penjas, ahli pembelajaran I dan ahli pembelajaran II sebagai bahan untuk revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuisioner dan pengamatan. Kuisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisioner karena subjek relative banyak sehingga dilakukan secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan siswa diberikan kuisioner yang berbeda. Kuisioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuisioner untuk siswa dititik beratkan pada kenyamanan penggunaan produk yaitu dalam permainan kasti yang telah dimodifikasi. Apakah siswa dapat bermain dengan peraturan yang berbeda dengan kasti pada umumnya.

Kuisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakanya. Faktor yang digunakan dalam kuisioner berupa kualitas model permainan permainan kasti "KASTUL". Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda (v) pada kolom yang tersedia.

1 : tidak baik

2 : kurang baik

3 : cukup baik

4 : baik

5 : sangat baik

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuisioner yang akan digunakan dalam kuisioner.

Tabel 3.1 Faktor, Indikator, dan jumlah butir soal kuisioner ahli

No	Faktor	Indikator	Jumlah
	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standart kompentensi, keaktifan siswa, dan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	15

Kuisioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban "ya" dan "tidak". Faktor yang digunakan dalam kuisioner meliputi aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa:

Tabel 3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner kognitif

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model pembelajaran permainan kastul.	10

Tabel 3.4 Faktor, Indikator, dan Jumlah Skor Pengamatan Psikomotor dan Afektif

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekkan gerak dalam bermain model pembelajaran permainan kastul.	4
2	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model pembelajaran permainan kastul, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	4

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan

data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987:184) yaitu :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 4 dan 5 akan disajikan klasifikasi dalam persentase.

Tabel 3.5 Klasifikasi Analisis *Deskriptif Presentase*

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20 %	Tidak Baik	Dibuang
20.01 – 40 %	Kurang Baik	Diperbaiki
40.01 – 70 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70.01 – 90 %	Baik	Digunakan
90.01 – 100 %	Sangat Baik	Digunakan

Sumber : Guilford (dalam Martin, 2010: 56)

Tabel 3.6 Klasifikasi Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria	Indikator
0 – 20 %	Tidak layak	• Bila model dapat dipahami siswa
20.01 – 40 %	Kurang layak	• Bila model dapat dipahami siswa • Bila model dapat dipraktikan siswa
40.01 – 70 %	Cukup layak	• Bila model dapat dipahami siswa • Bila model dapat dipraktikan siswa • Bila guru mampu melaksanakan

		model tersebut
70.01 – 90 %	Layak	• Bila model dapat dipahami siswa • Bila model dapat dipraktikan siswa • Bila guru mampu melaksanakan model tersebut • Bila siswa dapat menampilkan sikap kerja sama
90.01 – 100 %	Sangat Layak	• Bila model dapat dipahami siswa • Bila model dapat dipraktikan siswa • Bila guru mampu melaksanakan model tersebut • Bila siswa dapat menampilkan sikap kerja sama • Bila model dapat meningkatkan gerakan siswa

Sumber : Penelitian Penjasorkes 2013

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

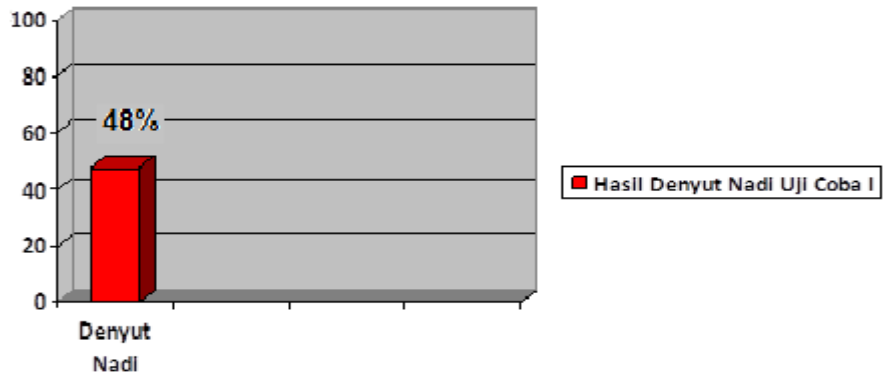
Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk. Pada tahap ini dilakukan uji kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek ujui coba siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang dengan jumlah subjek sebanyak 19 siswa dengan metode 19 siswa dibagi menjadi 2 tim yang setiap tim terdiri dari 9 pemain melakukan uji coba produk.

4.1.1 Deskripsi Data Hasil Denyut Nadi Uji Coba I

Tabel 4.1 Hasil Data Denyut Nadi Uji Coba I

NO	Keterangan	Skor Penilaian
		Denyut Nadi
1	Jumlah	917
2	Persentase	48%

Tabel 4.2 Diagram Hasil Denyut Nadi Uji Coba I



Berdasarkan table diatas dapat di lihat hasi penilaian denyut nadi dengan rata - rata persentase 48%.

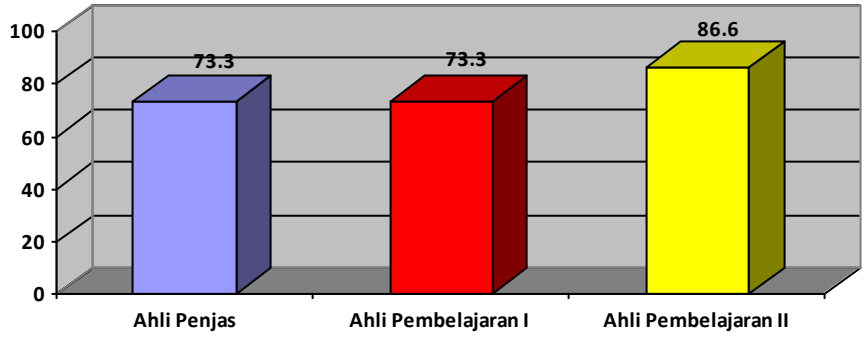
4.1.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba I

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Uji Coba l.

No	Keterangan	skor Penilaian		
		Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran I	Ahli Pembelajaran II
1	Jumlah	58	58	65
2	Rata – rata	0,773	0,773	0,866
3	Presentase	**77,3 %**	**77,3 %**	**86,6 %**

Sumber : Data Penelitian Penjas

Tabel 4.4 Diagram Hasil Penilaian Ahli Uji Coba I.



Berdasarkan tabel di atas dapat di lihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan presentase rata - rata untuk ahli Penjas **77,3 %** , ahli pembelajaran I **77,3 %** dan ahli pembelajaran II **86,6 %.**

Berdasarkan hasil penilaian ahli Penjas dan ahli pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Ngijo 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa ahli Penjas

berpendapat bahwa model pengembangan permainan kastul masuk dalam kategori baik.

Untuk persentase rata – rata dari semua aspek berdasarkan penilaian dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran, didapat persentase **80,40 %.** Berdasarkan kriteria yang telah diterapkan, maka telah memenuhi kriteria **"Baik" .**

4.1.3 Deskrisi Data Uji Coba I

Setelah produk model permainan kastul divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang yang berjumlah 19 siswa.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba II.

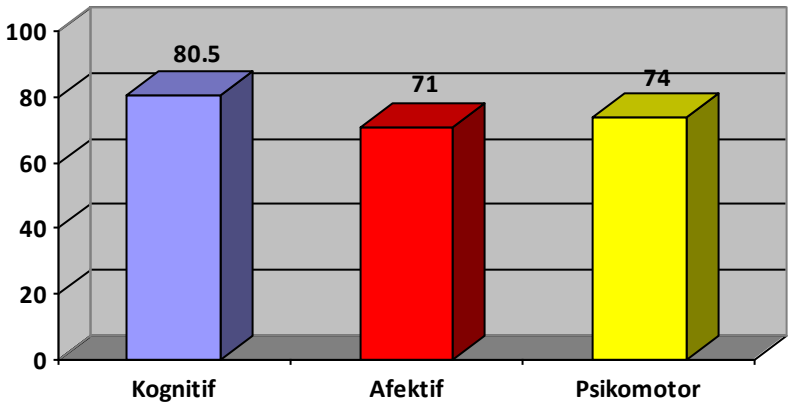
Uji coba I ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba I dihimpun dengan menggunakan pengamatan kuesioner.

Berikut ini disajikan persentase hasil pengamatan dan kuesioner pada uji coba I:

Tabel 4.5 Hasil pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba I)

No	Aspek	Persentase
1.	Kognitif	80.5 %
2.	Afektif	71%
3.	Psikomotor	74 %
	Rata-rata	75%

Tabel 4.6 Hasil pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba I)



Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang di isi siswa pada uji coba I, diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek dalam permainan kastul diperoleh sebesar 75 %.

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I

Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data yang diperoleh melalui kuesioner ahli dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil analisis dari data evaluasi ahli mendapatkan persentase rata-rata sebesar 87%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan permainan Kastul telah memenuhi kriteria **“ Baik ”.** Berdasarkan hasil denyut nadi di dapat rata – rata sebesar 50% memenuhi kriteria **“cukup baik” .** Berdasarkan data didapat rata-rata persentase hasil kuesioner pada aspek kognitif dan afektif serta pengamatan pada aspek psikomotorik sebesar 75%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka model pengembangan permainan Kastul ini telah memenuhi kriteria sebesar 75% masih

perlu perbaikan agar bisa menjadi kriteria **“ Baik ”** sehingga layak digunakan pada siswa kelas V SDN Ngijo 01 Semarang.

4.3 Revisi Produk

Beberapa revisi dari kelompok kecil ke kelompok besar dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran I dan ahli Pembelajaran II sebagai berikut :

1) Alat pemantul ketika bolanya setelah dipukul dan alat pemukulnya lepas (safety).
2) Lapangan permainan kastul karna siswa kesulitan dalam bermain untuk berhenti atau lanjut.
3) Ukuran lapangan permainan kastul diperluas dan di sesuaikan dengan jumlah siswa yang akan dimainkan..
4) Peraturan permainan untuk diperjelas agar siswa tidak kesulitan dalam bermain dan dapat memahaminya.
5) Di buat papan yang lebih mudah untuk memantul.
6) Setiap pos atau tiang pertolongan diberi garis pembatas atau lingkaran.
7) Lebar dan panjang lapangan untuk disesuaikan dan jarak tiang pertama dan tiang pertolongan kedua untuk jaraknya lebih jauh.

Setelah dilakukan perubahan saat bermain, anak tidak terlihat bergerombol lagi serta tingkat keamanannya lebih terjamin karena anak cenderung tidak bermain keras.

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang dengan jumlah subyek sebanyak 19 siswa. Penelitian uji coba II

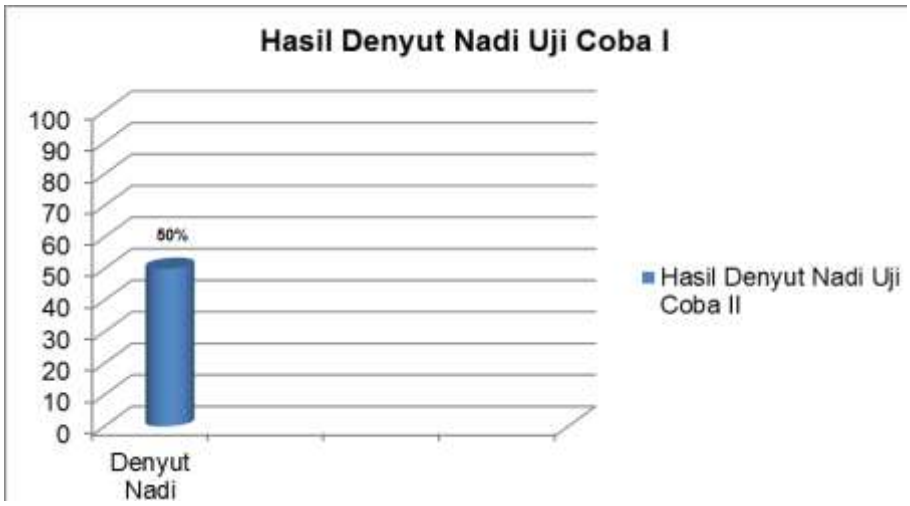
dilakukan sebanyak 2 kali. Dalam hal ini yang diukur dalam uji coba II adalah dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik berupa angket dan pengamatan.

4.4.1 Deskripsi Data Hasil Denyut Nadi Uji Coba II

4.7 Tabel Hasil Denyut Nadi Uji Coba II

NO	Keterangan	Skor Penilaian
		Denyut Nadi
1	Jumlah	953
2	Persentase	50%

4.8 Tabel Diagram Hasil Denyut Nadi Uji Coba II



Berdasarkan table dapat di lihat total hasil penilaian denyut nadi dengan rata - rata persentase 50%.

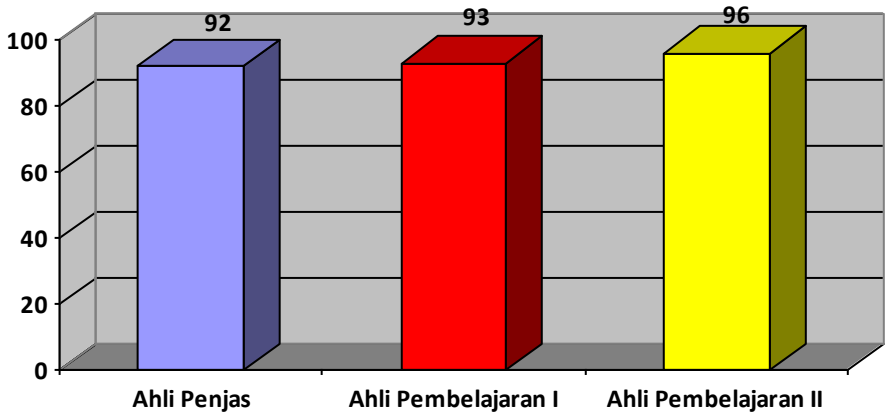
4.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba II

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba II

No	Keterangan	skor Penilaian		
		Ahli Penjas	**Ahli Pembelajaran I**	**Ahli Pembelajaran II**
1	Jumlah	69	70	72
2	Rata – rata	0,92	0,93	0,96
3	Presentase	**92%**	**93%**	**96%**

Sumber : Data penelitian penjas

Tabel 4.10 Diagram Hasil Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba II



Berdasarkan tabel di atas dapat di lihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan presentase rata – rata untuk ahli Penjas **92 %** , ahli pembelajaran I **93 %** dan ahli pembelajaran II **96 %.**

Berdasarkan hasil penilaian ahli Penjas dan ahli pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Ngijo 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa ahli Penjas berpendapat bahwa model pengembangan permainan kastul masuk dalam kategori baik.

Untuk persentase rata – rata dari semua aspek berdasarkan penilaian dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran, didapat persentase **93.60 %.** Berdasarkan kriteria yang telah diterapkan, maka telah memenuhi kriteria **"Baik" .**

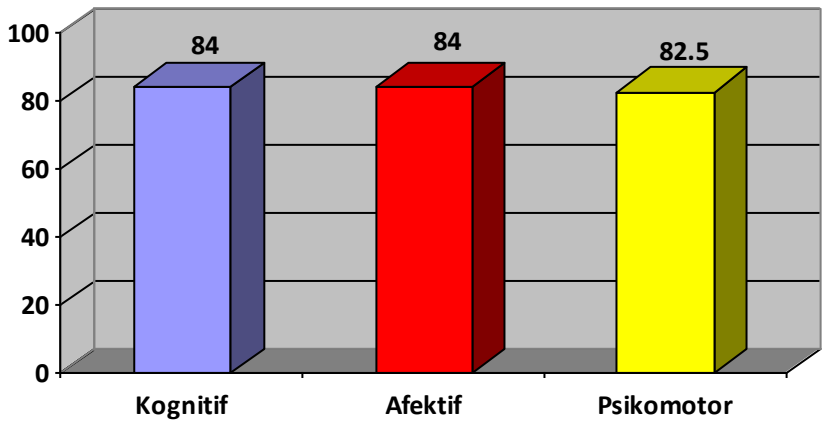
4.4.3 Deskripsi Data Uji Coba II

Uji coba II bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan setelah dievaluasi oleh ahli sehingga apakah pembelajaran ini dapat digunakan dalam lingkungan yang sebenarnya. Uji coba II dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang yang berjumlah 19 siswa. Berikut ini disajikan persentase hasil kuesioner dan hasil pengamatan uji coba II.

Tabel 4.11 Hasil pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba II)

No	Aspek	Persentase
1.	Kognitif	84%
2.	Afektif	84%
3.	Psikomotor	82.5%
	Rata-rata	83.5 %

Tabel 4.12 Hasil pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba II)



Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa pada uji coba II, diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek dalam permainan kastul diperoleh sebesar 83.5%.

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II

Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data yang diperoleh melalui kuesioner ahli dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil analisis dari data evaluasi ahli mendapatkan persentase rata-rata sebesar 93.60 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan permainan Kastul telah memenuhi kriteria **“ Baik ”.** Berdasarkan hasil denyut nadi di dapat rata – rata sebesar 50% memenuhi kriteria **“cukup baik”.** Berdasarkan data didapat rata-rata persentase hasil kuesioner pada aspek kognitif dan afektif serta pengamatan pada aspek psikomotorik sebesar 83.5%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka model pengembangan permainan Kastul ini telah memenuhi kriteria sebesar 83% bisa menjadi kriteria **“Baik ”** sehingga layak digunakan pada siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang.

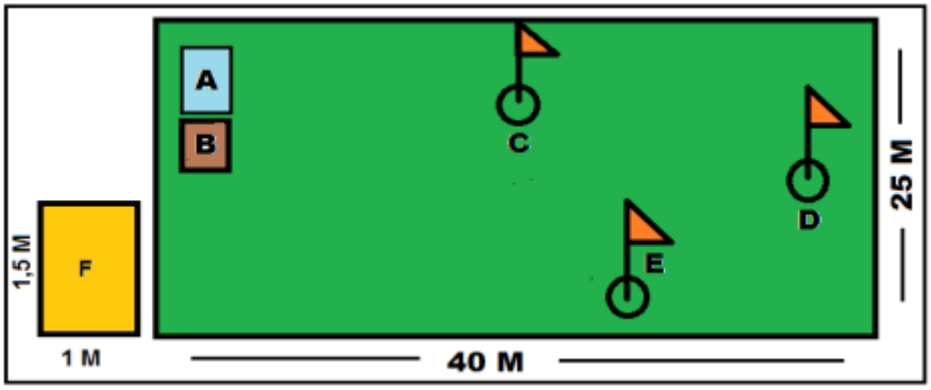
4.6 Prototipe Produk

Kastul adalah modifikasi permainan bola kasti yang mana sebelum pemukul melakukan pukulan, seorang pemukul memiliki dua peran sebagai pemukul dan sebagai pemantul bola. Disini permainan kastul tidak ada pemain sebagai pelambung, sedangkan pada permainan kasti standar memliki pemain yang bertugas sebagai pelambung. Sebagai penggantinya yaitu dengan adanya sebuah papan yang sebagai alat bantu umtuk memantulkan bola, setelah itu pemukul diperbolehkan lari melewati tiga tiang hinggap dan kembali ke ruang bebas untuk mendapat nilai.

4.6.1 Fasilitas dan Alat Bermain Kastul

1) Lapangan

Lapangan berukuran 40 m x 25 m



Gambar 4.1 Lapangan Kastul

Keterangan gambar

A = Tempat pemukul

B = papan kayu sebagai alat bantu pantul

C = tiang hinggap pertama

D = Tiang hinggap kedua

E = Tiang hinggap ketiga

F = Ruang tunggu pemain tim pemukul

2. Bola Tenis

Bola yang digunakan dalam permainan ini adalah bola tonis yang lebih ringan dan tidak berbahaya.

Gambar 4.2 Bola tenis

3. Alat Pemukul

kayu pemukul yang bentuknya bulat telur atau oval yang panjangnya sekitar 50-60 cm dengan garis menengah 3,5 – 5 cm, sedangkan pemegangnya 15-20 dengan tebalnya 3,5 – 5 cm.

Gambar4.3 Alat Pemukul

4. Papan Kayu

papan ini berbentuk persegi yang berukuran 30 x 30 cm digunakan sebagai alat untuk memantulkan bola.

Gambar 4.4 Papan Kayu

4.6.2 Peraturan Permainan Kastul

1. Aturan bermain Kastul

    a. Permainan dimainkan oleh 2 regu / tim

    b. Setiap tim terdiri atas 9-12 orang pemain.

    c. Setelah menentukan regu pemukul dan regu penjaga, regu pemukul berada dalam ruang bebas sedangkan regu penjaga berada dalam area penjaga lapangan.

2. Tugas regu penjaga

menjaga setiap wilayahnya yang berada di dalam lapangan agar lawan kesulitan saat menuju pos demi pos yang ada, tetapi salah satu regu penjaga juga harus menangkap bola yang dipukul oleh pemukul dan menyentuhkan atau melempar kebagian tubuh lawan kecuali kepala.

3. Tugas regu pemukul

pemukul berusaha memukul bola sekeras-kerasnya atau sejauh-jauhnya tetapi bola tersebut harus dipantulkan terlebih dahulu ke papan kayu yang telah disediakan dan kemudian bola dapat dipukul, setelah itu berusaha berlari menuju pos pertama, kedua dan ketiga.

4. Wasit

    a. Permainan di pimpin oleh seorang wasit.

    b. Wasit berperan untuk mengawasi jalannya pertandingan.

    c. Posisi wasit berada didalam lapangan, tepatnya disebelah ruang bebas.

5. Lamanya permainan

Lama pertandingan kasti sekurang-kurangnya 2 x 20 menit dan selama-lamanya 30 menit. Tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.

6. Sasaran Lemparan

a. Sasarannya adalah pemukul yang sudah melakukan pukulan saat menuju tiang hinggap.

b. Pemukul yang sedang berpindah tiang hinggap ke tiang hinggap berikutnya.

c. Pemukul berusaha kembali ke ruang bebas setelah berlari dari tiang hinggap.

7. Pergantian Partai dan Tempat

a. Tim penjaga bisa melempar dan mengenai tim pelari,

b. Apabila pemain penjaga bisa langsung menangkap bola dari pemain pemukul sebanyak 3 kali berturut-turut sebelum menyentuh tanah.

c. Pada saat melakukan pukulan, kayu pemukul terlepas sebanyak 3 kali.

d. Pada saat pemukul masuk atau kembali ke ruang bebas melewati garis belakang ruang bebas.

8. Pemain dinyatakan mati

Pemain setelah melakukan pukulan terkena bola, saat berlari menuju tiang hinggap.

9. Nilai

Seorang pemukul akan mendapat nilai 2, bila dia dapat lari dari ruang pemukul ke tiang bebas dan kembali ke ruang bebas dengan selamat, atas pukulannya sendiri.

Jika perjalanan kembali ke ruang bebas dilakukan dalam 2 atau 3 bagian dengan selamat dan pukulannya betul, maka pelari akan mendapatkan nilai 1.

Setiap anggota regu lapangan akan mendapatkan nilai 1, bila dapat melakukan satu kali tangkap bola. Bila pada akhir pertandingan jumlah nilai kedua regu sama besar, maka regu yang mendapat nilai lari terbanyak yang dinyatakan menang.

4.6.3 Kelebihan Permainan Kastul

Selama pembelajaran permaina Kastul siswa sangat antusias dalam melakukan permainan tersebut. Beberapa hal yang menjadikan pembelajaran ini menarik dan mudah dipahami oleh siswa

1) Menjadikan siswa lebih tertarik untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran.
2) Menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
3) Menjadikan anak lebih antusias karena permainan menarik
4) Peralatan yang digunakan untuk permainan mudah dibuat dan ditemukan dimana saja
5) Lapangan yang telah dimodifikasi lebih menarik sehingga memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran
6) Permainan yang dimodifikasi menambah aspek kognitif siswa
7) Bisa dilakukan pada sekolah- sekolah yang tidak mempunyai halaman yang cukup luas.

4.6.4 Kelemahan Permainan Kastul

Beberapa hal yang menjadikan pembelajaran permainan Kastul ini mempunyai kelemahan, antara lain:

1) Tingkat kemampuan siswa putra putri berbeda sehingga perlu penanganan khusus pada permainan siswa putri.
2) Ada siswa yang belum paham karena masalah pemahamannya tidak seperti temannya yang lain karena setiap orang masalah pemahamannya berbeda jadi perlu pendekatan personal.
3) Dalam permainan pada saat pertandingan berlangsung sering terjadi kontak fisik antar pemain yang menyebabkan anak ada yang jatuh dan luka

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5. 1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitan pengembangan ini adalah model pengembangan permainan Kastul yang merupakan produk baru dari pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani SD kelas V. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan di berbagai SD, hal itu berdasarkan data hasil uji coba skala besar dan data hasil kuesioner yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara kesuluruhan.

Produk model permainan Kastul sudah dapat dipraktikan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Produk model permainan Kastul dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal itu berdasarkan analisis data pada uji coba skala kecil diperoleh dari evaluasi penilaian ahli penjas didapat rata-rata persentase 77,3%, evaluasi penilaian ahli pembelajaran I didapat rata – rata 77.3% dan evaluasi penilaian ahli pembelajaran II didapat rata – rata 86.6%. Rata – rata penilaian dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran adalah 80,40%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan Kastul ini telah memenuhi kriteria baik dan layak digunakan.

2) Produk model permainan Kastul sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal itu berdasarkan analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 75% dengan kriteria sangat baik dan hasil analisis data uji coba skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 83.5% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Kastul ini telah memenuhi kriteria, sehingga dapat digunakan untuk siswa

3) Faktor yang menjadikan model permainan Kastul dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 83.5% siswa dapat memptaktekkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan Kastul dapat diterima siswa dengan baik dan dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang.

4) Produk model permainan Kastul dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, apabila dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka model permainan Kastul ini dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

5.2.1 Saran Pemanfaatan

Bagi guru penjasorkes di sekolah dasar, penggunaan model ini dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

5.2.2 Diseminasi

Model permainan ini merupakan hasil dari penelitian yang bisa dijadikan sebagai alternatif untuk diterapkan pada saat pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar.

5.2.3 Pengembangan Lebih Lanjut

Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya. Permainan kastul ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dengan kondisi dan kebutuhan yang akan dilaksanakan. Bentuk pengembangannya antara lain:

a.) Aturan Permainan

Aturan permainan pada permainan kastul dapat dikembangkan atau dimodifikasi lagi dengan pertimbangan untuk menyesuaikan jumlah siswa dan kondisi lingkungan sekitar.

b.) Alat

Alat yang digunakan pada permainan kastul ini bisa dirubah dengan memilih barang-barang yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Adang Suherman. 2000. *Dasar – dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud

Amung Ma' mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Model Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdiknas

Hastre. 2004. *Pedoman Modifikasi Permainan Tradisional dengan Pendidikan Karakter*, http//www.minangforum.com. Diakses tanggal 05-.09-2015

Hesty P. Utami. 2008. *Permainan Kasti dan Sejenisnya.* Jakarta: Ganeca Exact.

Darsono Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran. Semarang* : IKIP Semarang Press

Muhammad Ali. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung : Offset Angka.

Nana Sudjana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera

Slameto, 1995. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Edisi Revisi* Jakarta : Rineka Cipta

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sujarwo dan Sugiyono. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas

Sumadi Suryabrata. 1997. *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : FIK UNY

Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta

W. Gulo. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Gramedia Widia Sarana Indonesia

http//tugaskuliah.wordpress.com. Diakses tanggal 05-09-2015.

http://www.g-excess.com/pengertian-permainan-bola-kasti-dan-peraturan-peraturannya.html. Diakses tanggal 21-09-2015

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007 fax. 8508007
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama	: Septa Reza Aditia
NIM	: 6102411025
Jurusan	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi	: Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Tema	: Pengembangan Model Pembelajaran
Judul	:" PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL KASTI MELALUI MODIFIKASI KASTUL PADA SISWA KELAS V SD N NGIJO 01 SEMARANG "

Semarang, 29 Januari 2015

Mengetahui,
Yang mengajukan

Ketua Jurusan

Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd.
NIP. 196109031988031002

Septa Reza Aditia
NIM. 6102411025

see
dapat diteliti
kembangkan modelnya
kbbi, inovatif x menyenangkan
dan cek di perpus
yg sama yg sudah, hindari model
pembimbing : Endang Sri H.
1/2 2015

LAMPIRAN 2

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 234/FIK/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 17 Februari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Dra. ENDANG SRI HANANI, M.Kes.
NIP	: 195906031984032001
Pangkat/Golongan	: IV/C
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: SEPTA REZA ADITIA
NIM	: 6102411025
Jurusan/Prodi	: Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL KASTI MELALUI MODIFIKASI KASTUL PADA SISWA KELAS V SD N NGIJO 01 SEMARANG

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

6102411025
FM-03-AKD-24/Rev. 00

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 27 Februari 2015
DEKAN

Dr. H. Tjahjo Pramono, M.Si.
NIP. 195010191985031001

LAMPIRAN 3

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: http://fik.unnes.ac.id, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 6668/UN37.1.6/LT/2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala UPTD Dinas Pendidikan Kota Semarang
di UPTD Dinas Pendidikan Kota Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama	:	SEPTA REZA ADITIA
NIM	:	6102411025
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasn
Topik	:	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL KASTI MELALUI MODIFIKASI KASTUL BAGI SISWA KELAS V SD N NGIJO 01 SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 26 Agustus 2015
Dekan,

Dr. Tri Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

LAMPIRAN 4

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD DIKPORA KECAMATAN GUNUGPATI
SD NEGERI NGIJO 01
Alamat: Jl. Kaliwiro, Gunung Pati, Kota Semarang,Jawa Tengah 50227

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.2 / 45

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SDN Ngijo 01 kota Semarang :

Nama	: ST. HARTONO, S.Pd
NIP	: 19591228 197802 1 002
Pangkat	: Pembina
Golongan	: IV a

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama	: Septa Reza Aditia
NIM	: 6102411025
Prodi	: PGPJSD
Jurusan	: PJKR
Fakultas	: ILMU KEOLAHRAGAAN

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SD Negeri Ngijo 01 kecamatan Gunungpati kota Semarang dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Modifikasi Kastul Bagi Siswa Kelas V di SDN Ngijo 01 Semarang"

Demikian surat dibuat dengan sebenar – benarnya untuk di gunakan sebagai mana mestinya.

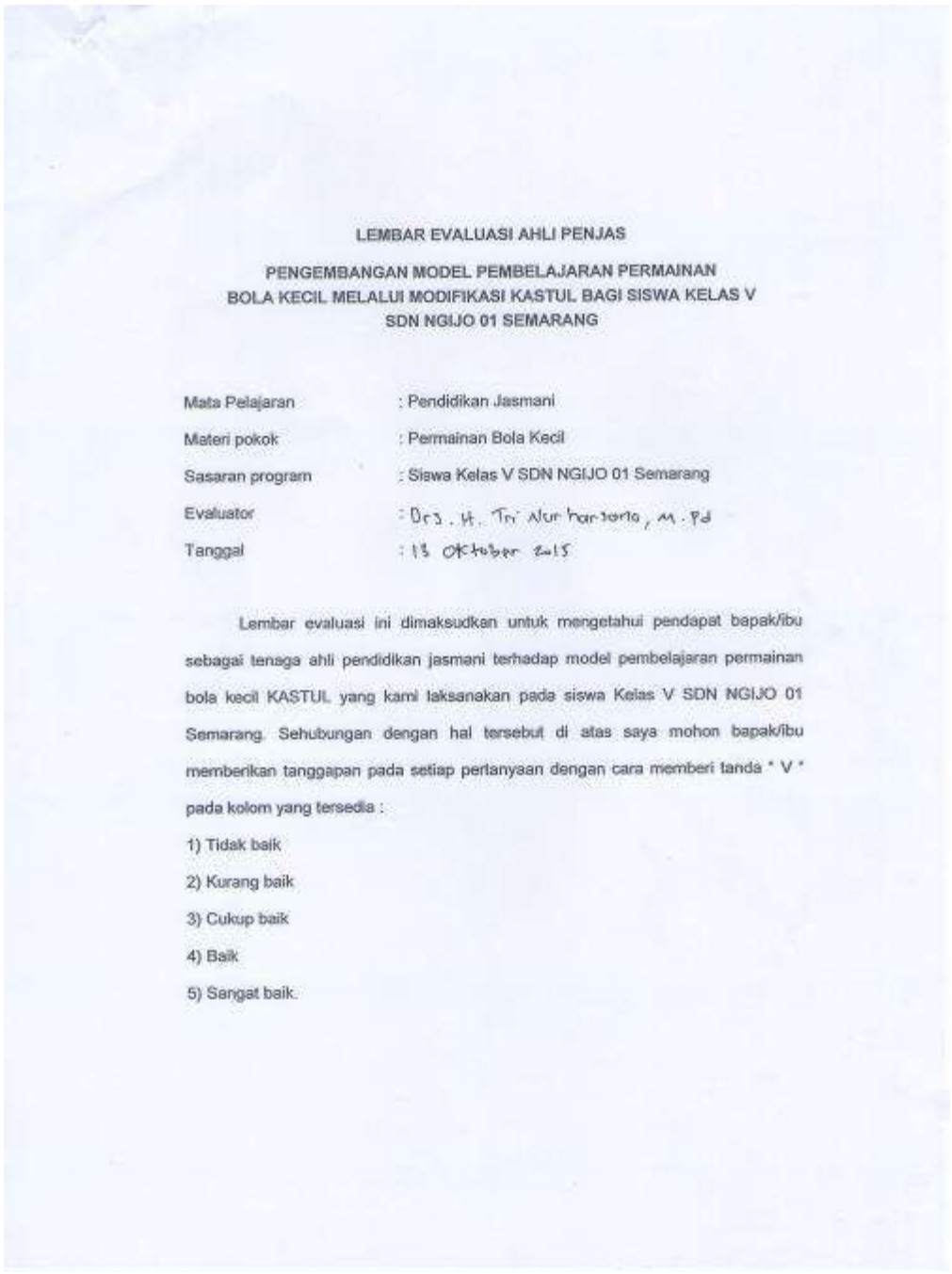
Semarang,11 November 2015
Kepala SDN Ngijo 01

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD NGIJO 01
KEC. GUNUNGPATI
DINAS PENDIDIKAN

ST. HARTONO, S.Pd.
NIP 19591228 197802 1 002

LAMPIRAN 5

Lembar Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba I



LEMBAR EVALUASI AHLI PENJAS

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL MELALUI MODIFIKASI KASTUL BAGI SISWA KELAS V SDN NGIJO 01 SEMARANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani

Materi pokok : Permainan Bola Kecil

Sasaran program : Siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang

Evaluator : Drs. H. Tri Alur harianto, M.Pd

Tanggal : 13 Oktober 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan bola kecil KASTUL yang kami laksanakan pada siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

1) Tidak baik
2) Kurang baik
3) Cukup baik
4) Baik
5) Sangat baik.

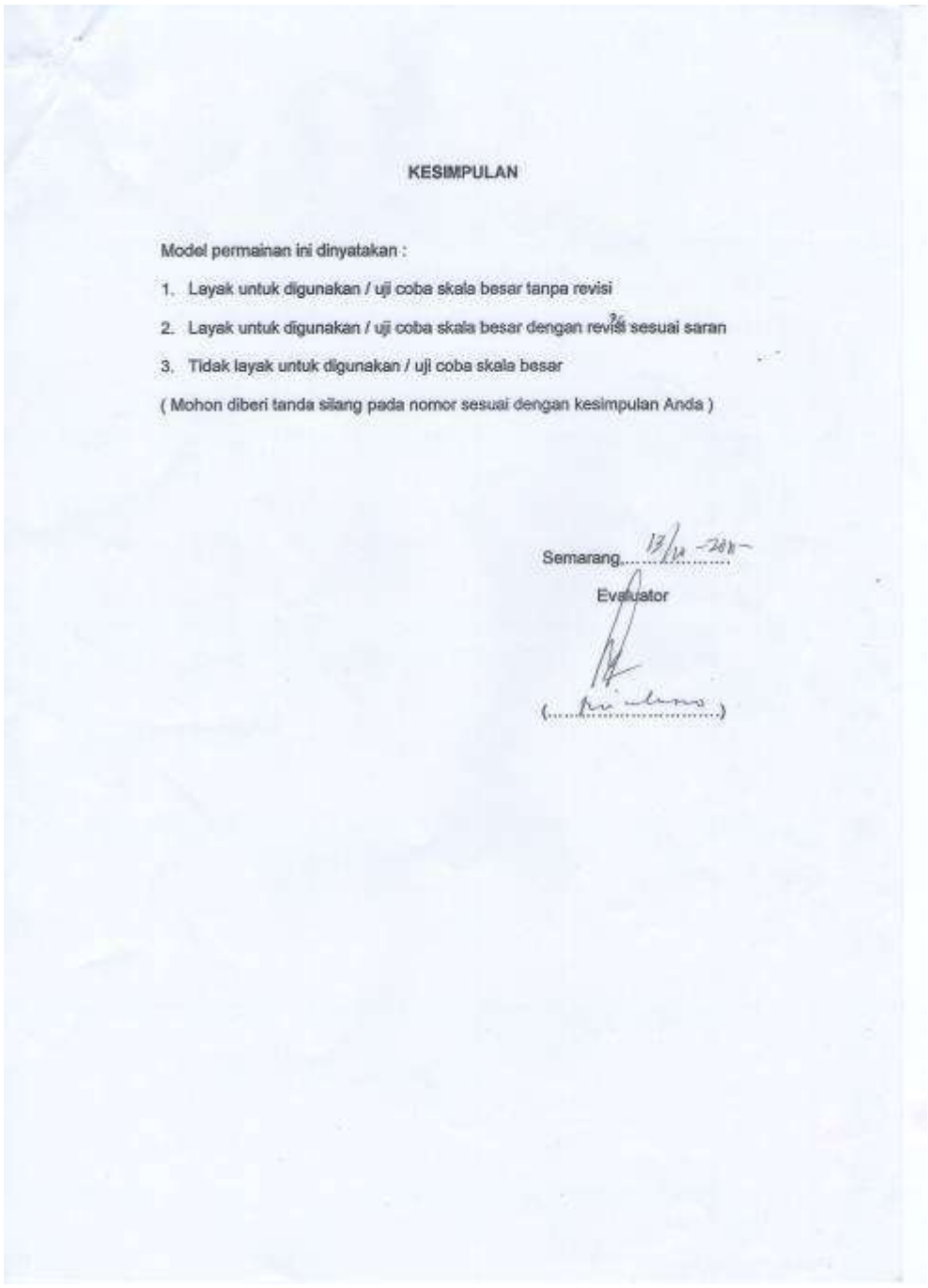
Lanjutan lampiran 5

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Bola Kecil				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan KASTUL			✓			
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa					✓	
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan KASTUL			✓			
5	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL				✓		
6	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa				✓		

Lanjutan lampiran 5

10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				✓		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putrid				✓		
13	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permain KASTUL				✓		
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan KASTUL				✓		

Lanjutan lampiran 5



KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 13/12 -2018

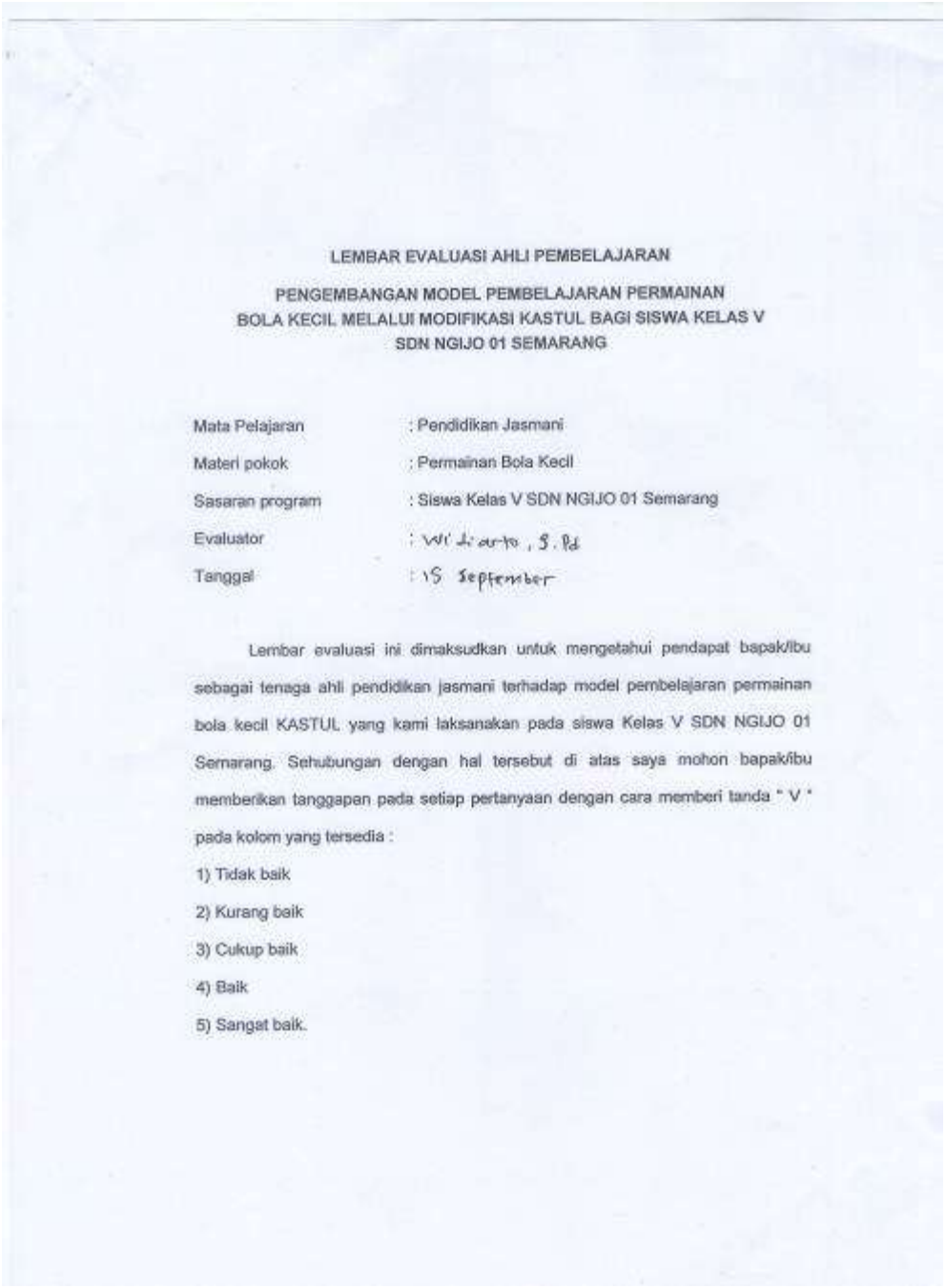
Evaluator

(.....)

Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba I

LAMPIRAN 6

Evaluasi ahli pembelajaran I Uji Coba I



LEMBAR EVALUASI AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL MELALUI MODIFIKASI KASTUL BAGI SISWA KELAS V SDN NGIJO 01 SEMARANG

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Materi pokok	: Permainan Bola Kecil
Sasaran program	: Siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang
Evaluator	: Widiarto, S.Pd
Tanggal	: 15 September

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan bola kecil KASTUL yang kami laksanakan pada siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

1) Tidak baik
2) Kurang baik
3) Cukup baik
4) Baik
5) Sangat baik.

Lanjutan lampiran 6

KUESIONER UNTUK AHLI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Bola Kecil				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan KASTUL			✓			
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan KASTUL				✓		
5	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL				✓		
6	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		

Lanjutan lampiran 6

11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				✓		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri				✓		
13	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permain KASTUL			✓			
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bermain KASTUL				✓		

Lanjutan lampiran 6

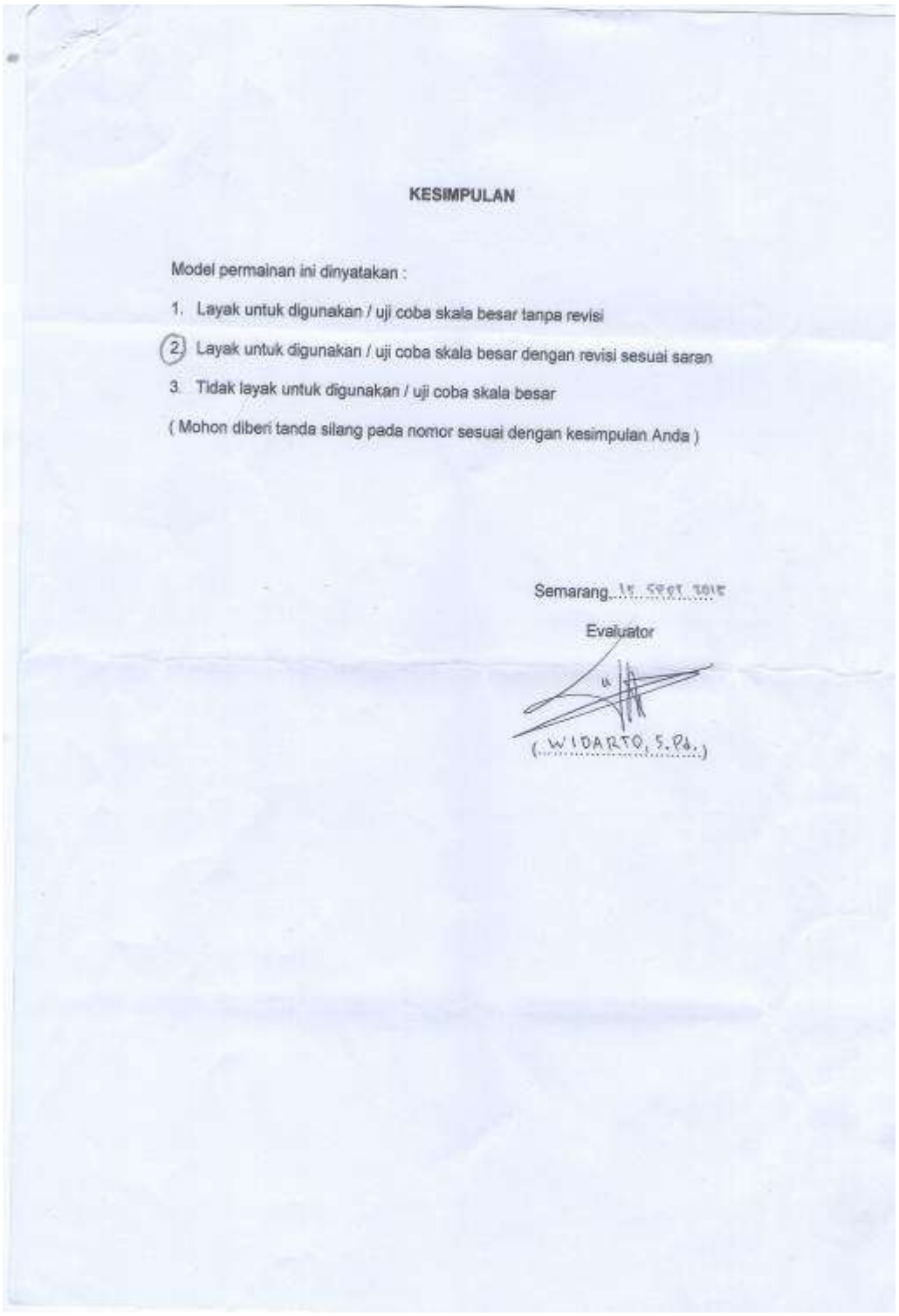
SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada model pembelajaran permainan KASTUL mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1	Lapangan permainan KASTUL	Siswa kesulitan dalam permainan (berhenti / lanjut)	Setiap pos diberi garis pembantas atau lingkaran.
2	Peraturan Permainan KASTUL.	Siswa merasa kesulitan dalam bermain karena peraturan yang kurang jelas.	Dibuat aturan yang jelas, bagian tubuh yang boleh disempat serta penilaian yang jelas dan batas pemain sesuai luas lapangan.
3	Peraturan Permainan KASTUL	Siswa merasa kesulitan dalam bermain (dalam bermain bola di-umpan atau individu)	Dibuat aturan dalam bermain tuling tempor / tangkap sehingga permainan lebih menarik serta kewasama dapat tertipta.

Lanjutan lampiran 6



KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 15 Sept 2015

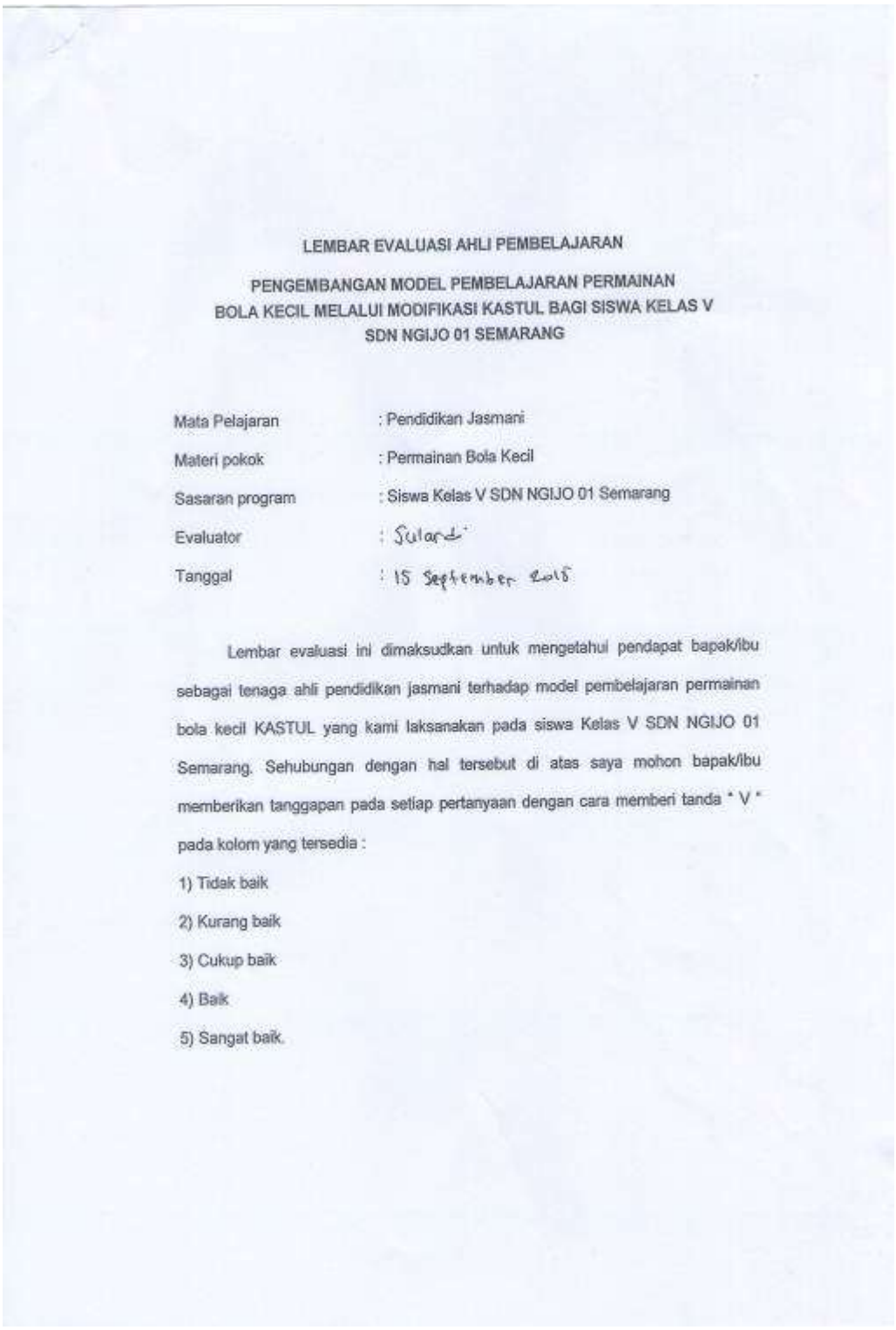
Evaluator

(WIDARTO, S.Pd.)

Evaluasi Ahli Pembelajaran I Uji Coba I

Lampiran 7

Evaluasi Ahli Pembelajaran II Uji Coba I



LEMBAR EVALUASI AHLI PEMBELAJARAN

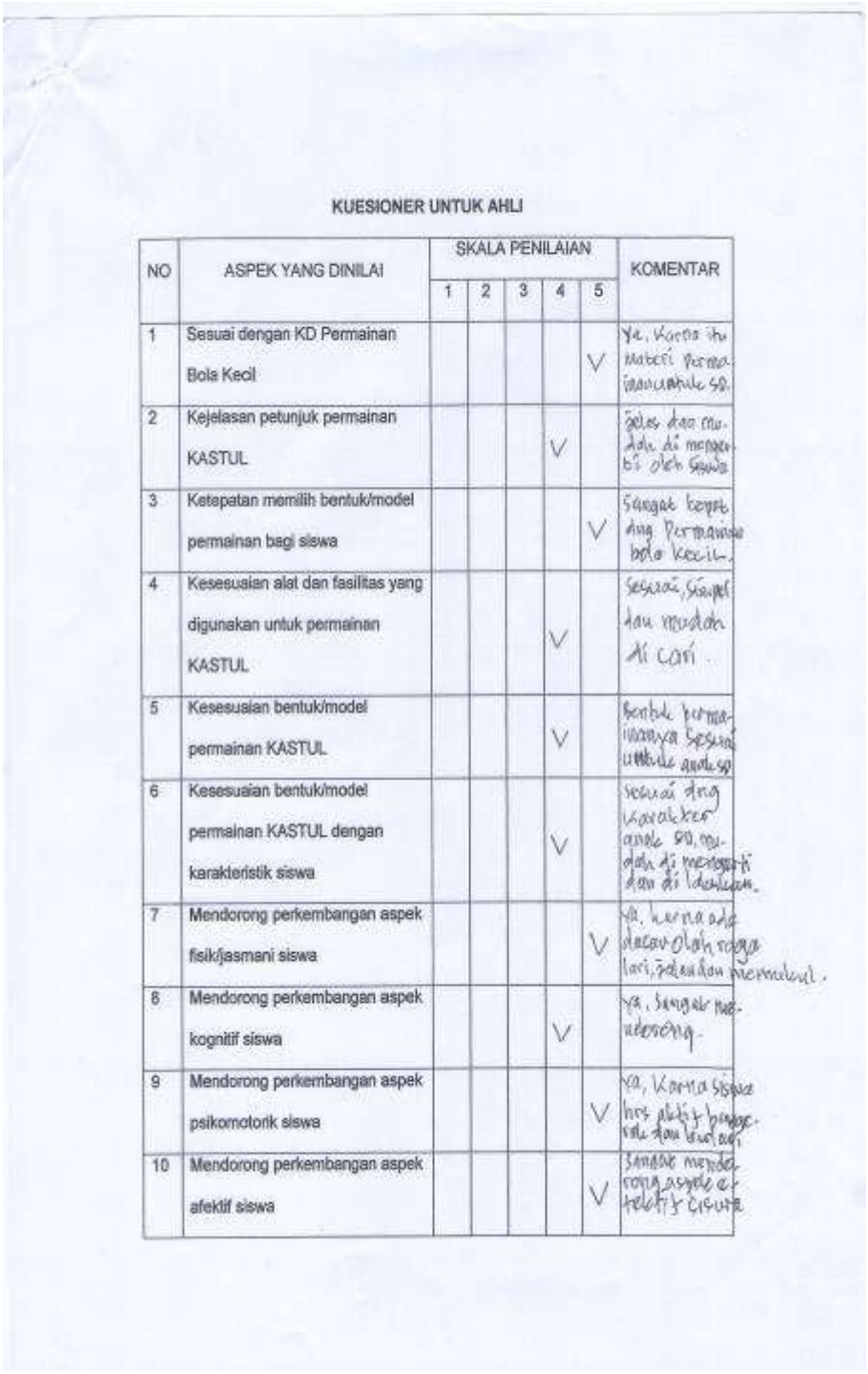
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL MELALUI MODIFIKASI KASTUL BAGI SISWA KELAS V SDN NGIJO 01 SEMARANG

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Materi pokok	: Permainan Bola Kecil
Sasaran program	: Siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang
Evaluator	: Sulardi
Tanggal	: 15 September 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan bola kecil KASTUL yang kami laksanakan pada siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

1) Tidak baik
2) Kurang baik
3) Cukup baik
4) Baik
5) Sangat baik.

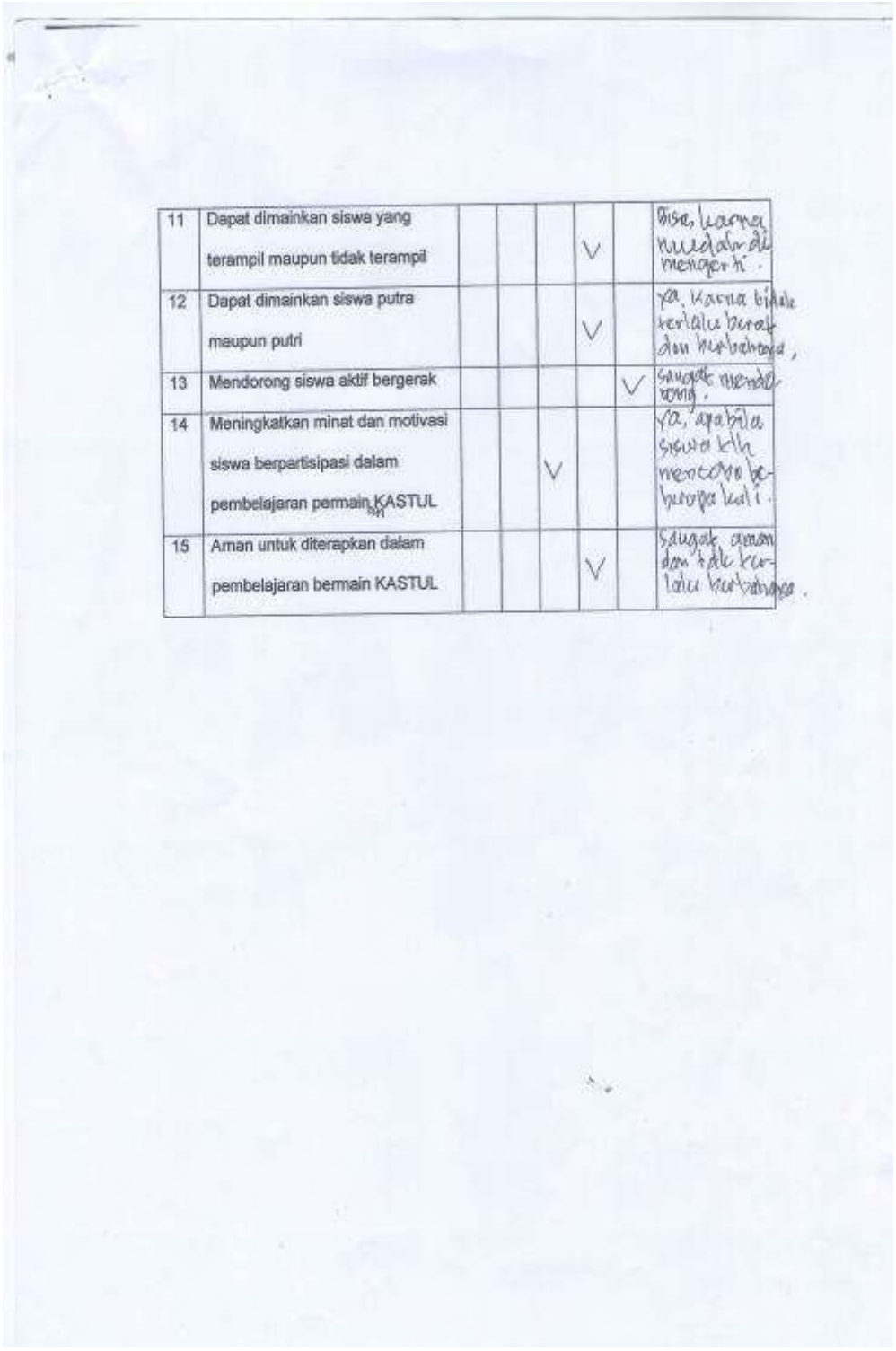
Lanjutan lampiran 7



KUESIONER UNTUK AHLI

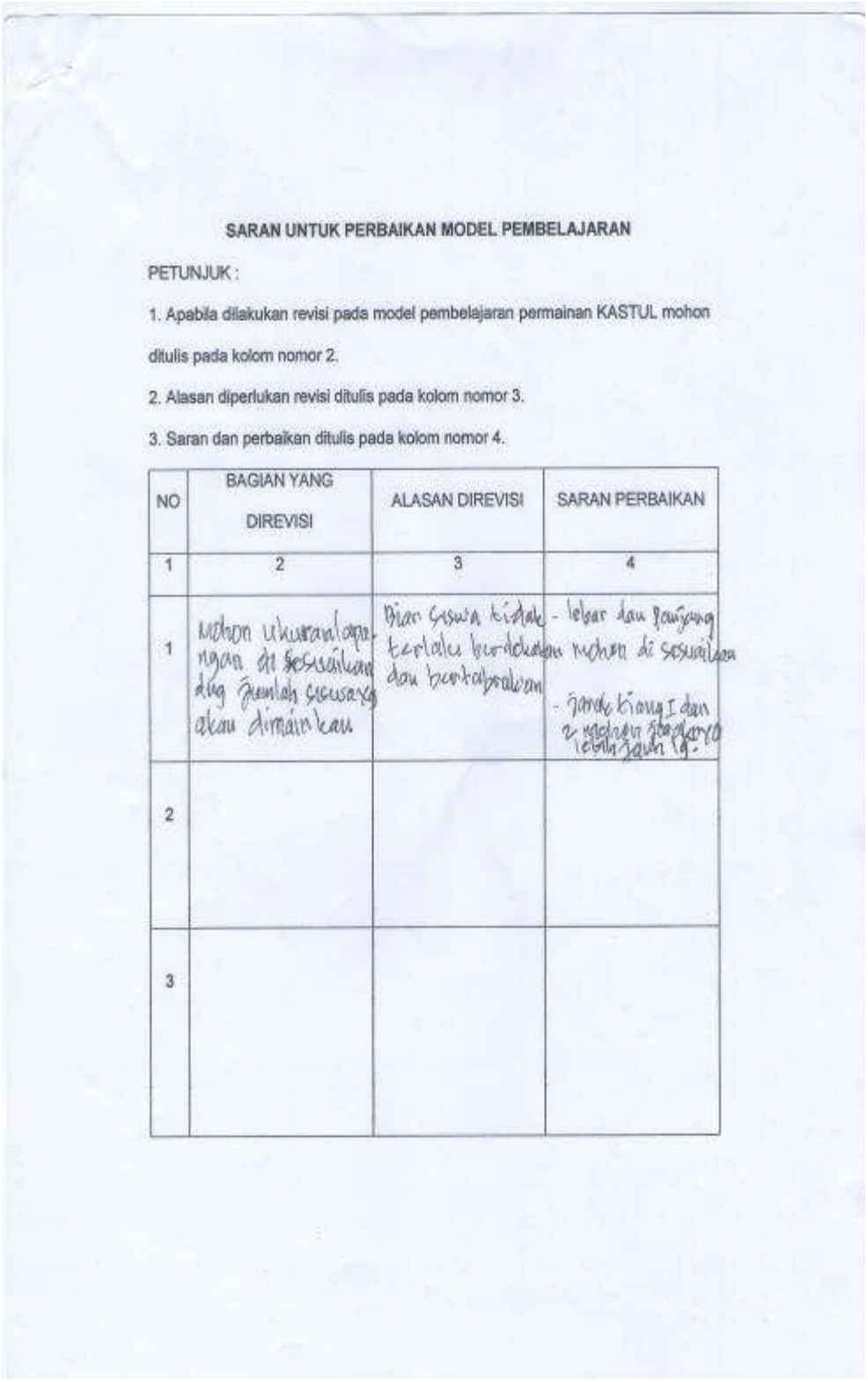
NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Bola Kecil					V	Ya, karna itu materi permainan untuk SD.
2	Kejelasan petunjuk permainan KASTUL				V		Jelas dan mudah di mengerti oleh siswa
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa					V	Sangat tepat dng Permainan bola kecil.
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan KASTUL				V		Sesuai, simpel dan mudah di cari.
5	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL				V		Bentuk permainanya sesuai untuk anak SD
6	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL dengan karakteristik siswa				V		Sesuai dng karakter anak SD, mudah di mengerti dan di lakukan.
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa					V	Ya, karna ada dasar olah raga lari, jalan dan memukul.
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				V		Ya, sangat mendorong.
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa					V	Ya, karna siswa hrs aktif bergerak dan berlari
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					V	Sangat mendorong aspek afektif sisura

Lanjutan lampiran 7



11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				V		Bisa, karena mudah dimengerti.
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri				V		ya, karna bisa terlalu berat dan berbahaya,
13	Mendorong siswa aktif bergerak					V	sangat mendorong.
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permain KASTUL			V			ya, apabila siswa klh mencoba berapa kali.
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bermain KASTUL				V		Sangat aman dan tdk terlalu berbahaya.

Lanjutan lampiran 7



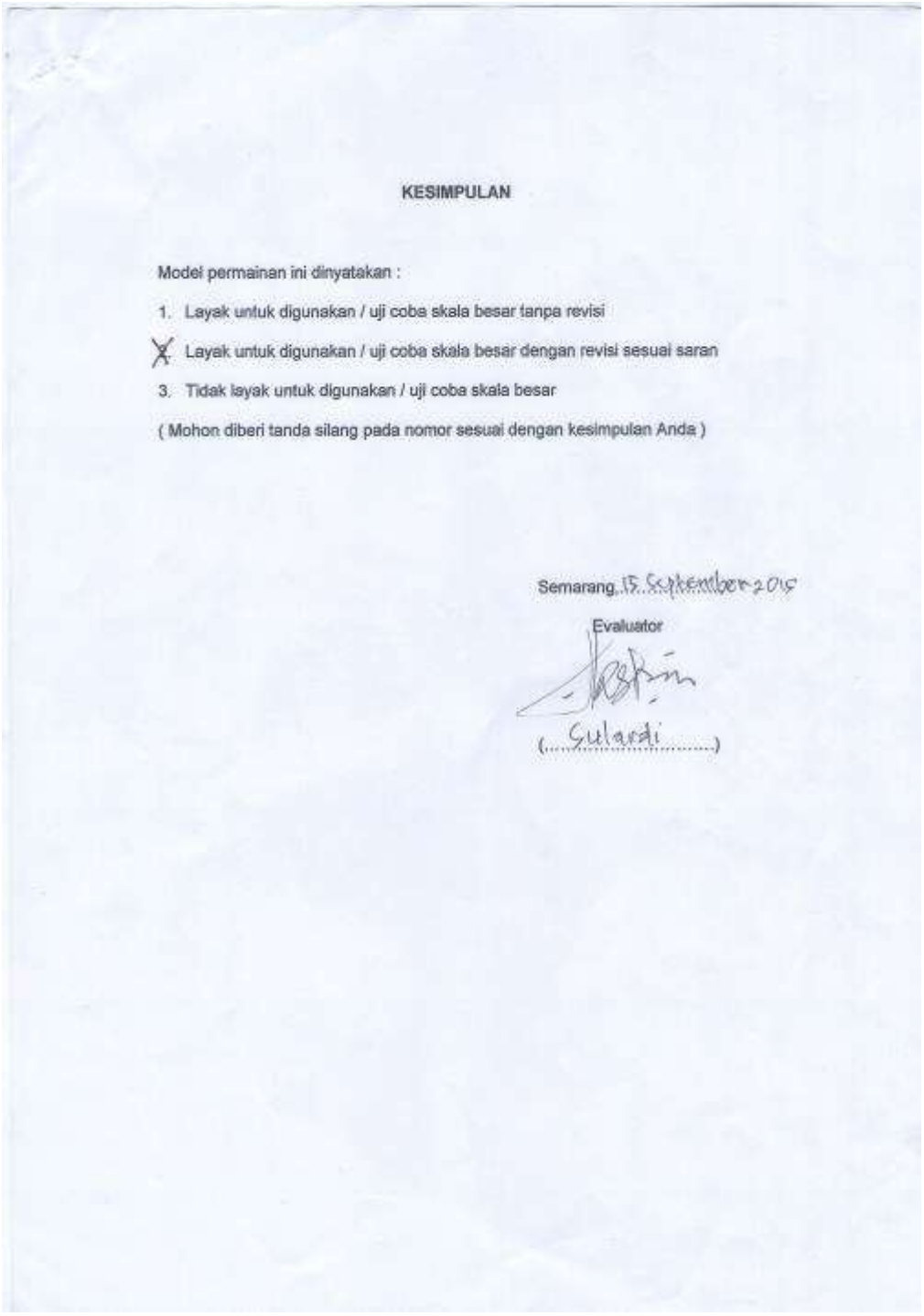
SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada model pembelajaran permainan KASTUL mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1	Mohon ukuran lapangan di sesuaikan dng jumlah siswanya akan dimainkan	Biar siswa tidak terlalu berdekatan dan berkelompok	- lebar dan panjang mohon di sesuaikan - jarak kiang I dan 2 sebaiknya ditambah lg.
2			
3			

Lanjutan lampiran 7



KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
2. X Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 15 September 2015

Evaluator

(Sulardi)

Evaluasi Ahli Pembelajaran II Uji Coba I

Lampiran 8

Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba II

LEMBAR EVALUASI AHLI PENJAS

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN
BOLA KECIL MELALUI MODIFIKASI KASTUL BAGI SISWA KELAS V
SDN NGIJO 01 SEMARANG

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Materi pokok	: Permainan Bola Kecil
Sasaran program	: Siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang
Evaluator	: Drs. H. Th' Nurhardjono, M.Pd
Tanggal	: 11 November 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan bola kecil KASTUL yang kami laksanakan pada siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

1) Tidak baik
2) Kurang baik
3) Cukup baik
4) Baik
5) Sangat baik.

Lanjutan lampiran 8

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Bola Kecil					✓	
2	Kejelasan petunjuk permainan KASTUL					✓	
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa					✓	
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan KASTUL					✓	
5	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL					✓	
6	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa					✓	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa					✓	
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa					✓	

Lanjutan lampiran 8

10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					✓	
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil					✓	
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putrid					✓	
13	Mendorong siswa aktif bergerak					✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permain KASTUL				✓		
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan KASTUL					✓	

Lanjutan lampiran 8

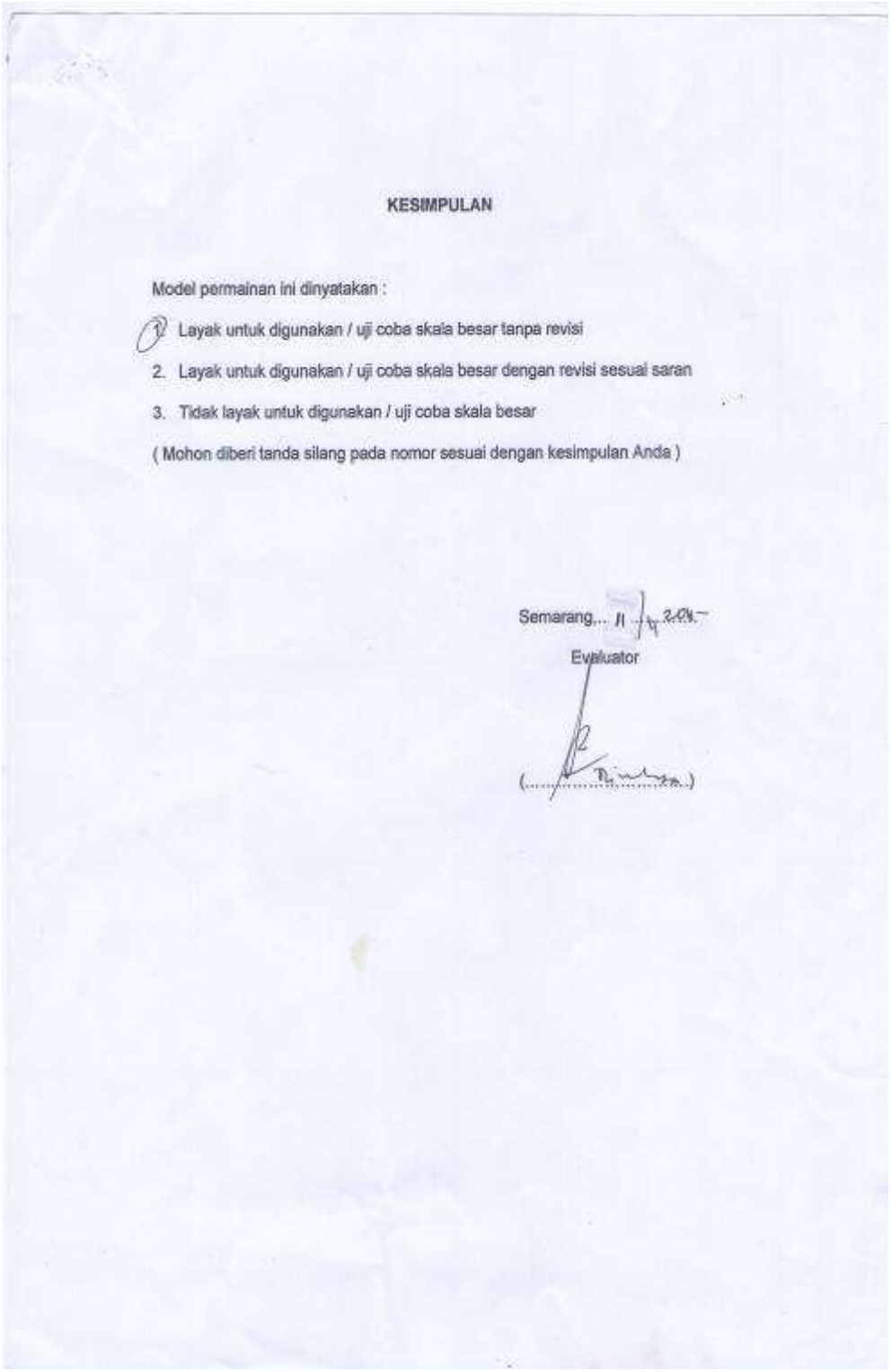
SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada model pembelajaran permainan KASTUL mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1	Tangan di [illegible]	-	-
2			
3			

Lanjutan lampiran 8



KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, ... 11 ... 4 ... 2014

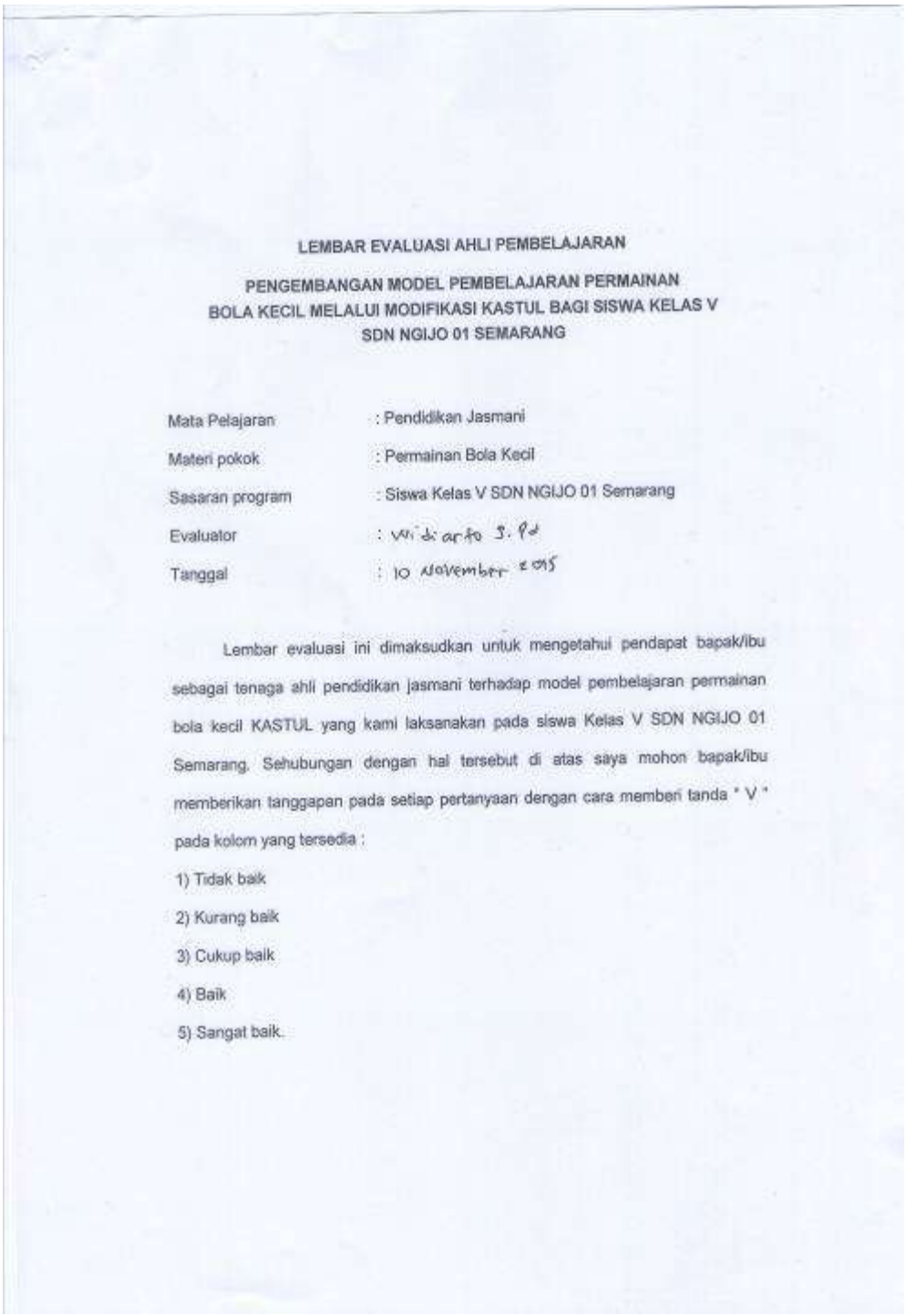
Evaluator

(.....)

Evaluasi Ahli Penjas Uji Coba II

Lampiran 9

Evaluasi ahli pembelajaran I Uji Coba II



LEMBAR EVALUASI AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL MELALUI MODIFIKASI KASTUL BAGI SISWA KELAS V SDN NGIJO 01 SEMARANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani

Materi pokok : Permainan Bola Kecil

Sasaran program : Siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang

Evaluator : Widiarto S.Pd

Tanggal : 10 November 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan bola kecil KASTUL yang kami laksanakan pada siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

1) Tidak baik
2) Kurang baik
3) Cukup baik
4) Baik
5) Sangat baik.

Lanjutan lampiran 9

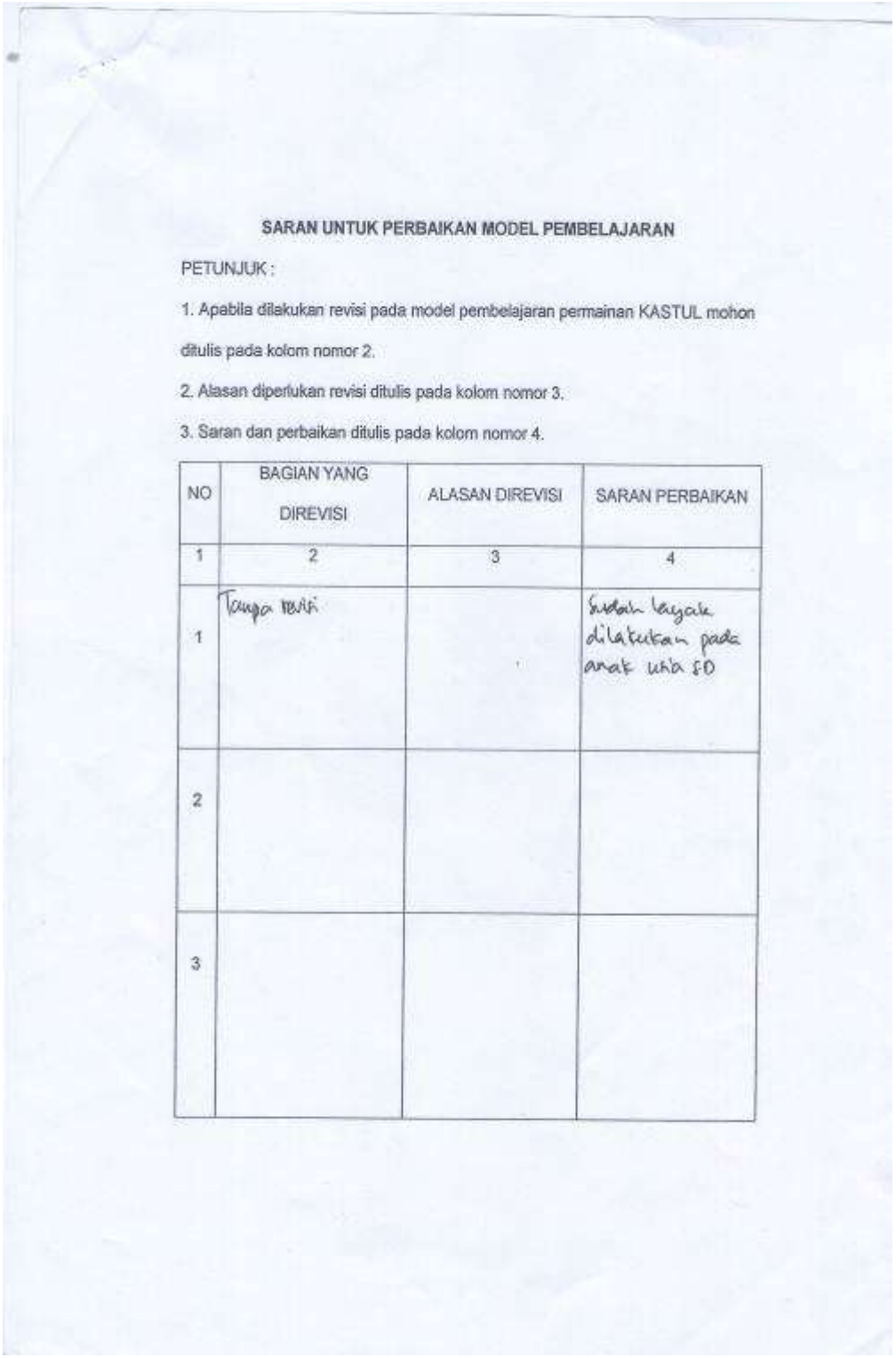
KUESIONER UNTUK AHLI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Bola Kecil					✓	
2	Kejelasan petunjuk permainan KASTUL					✓	
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa					✓	
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan KASTUL					✓	
5	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL					✓	
6	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL dengan karakteristik siswa					✓	
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa					✓	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa					✓	
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa					✓	
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					✓	

Lanjutan lampiran 9

11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil					✓	
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri					✓	
13	Mendorong siswa aktif bergerak					✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permain KASTUL					✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bermain KASTUL				✓		

Lanjutan lampiran 9



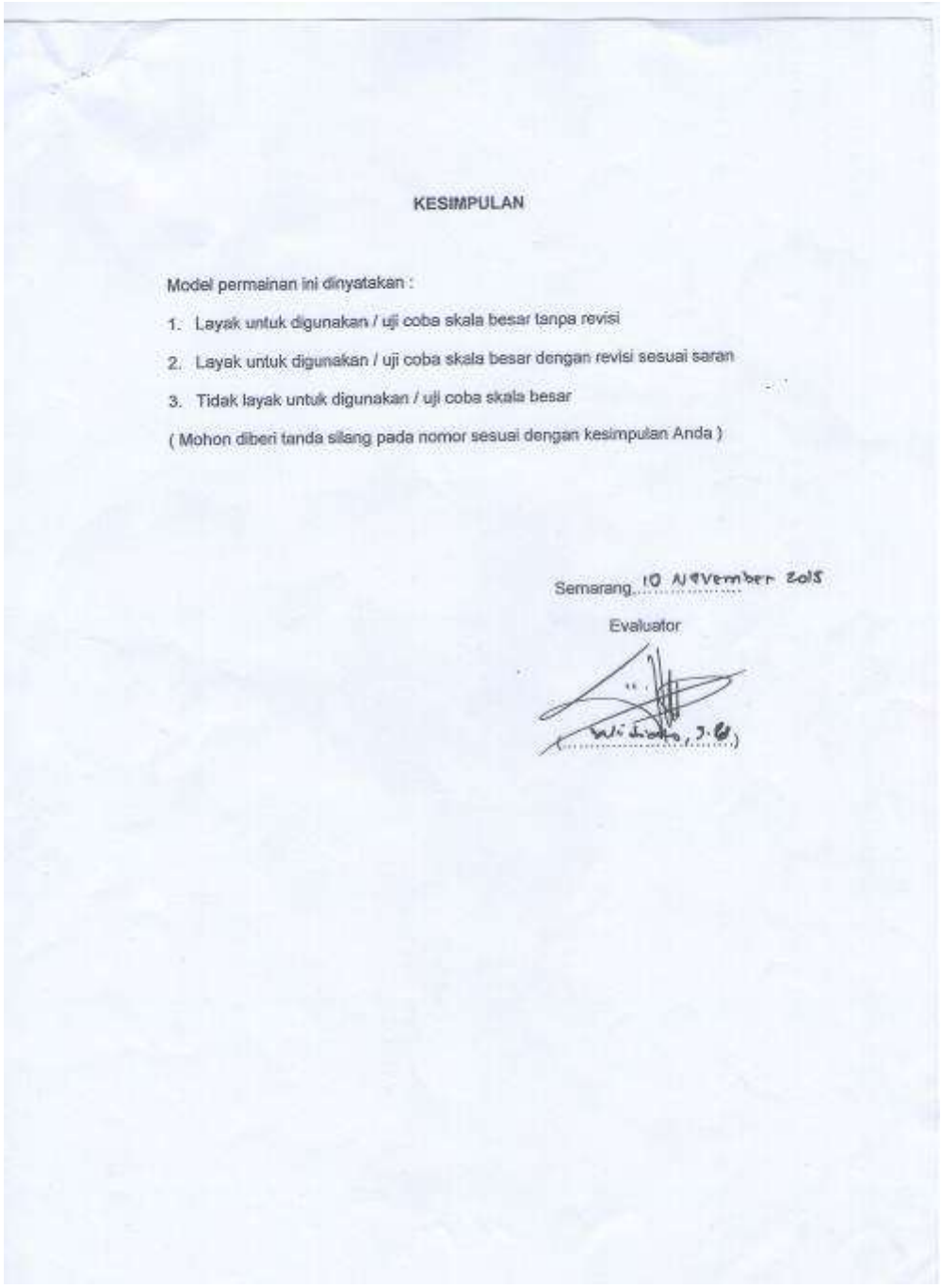
SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada model pembelajaran permainan KASTUL mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1	Tanpa revisi		Sudah layak dilakukan pada anak usia SD
2			
3			

Lanjutan lampiran 9



KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 10 November 2015

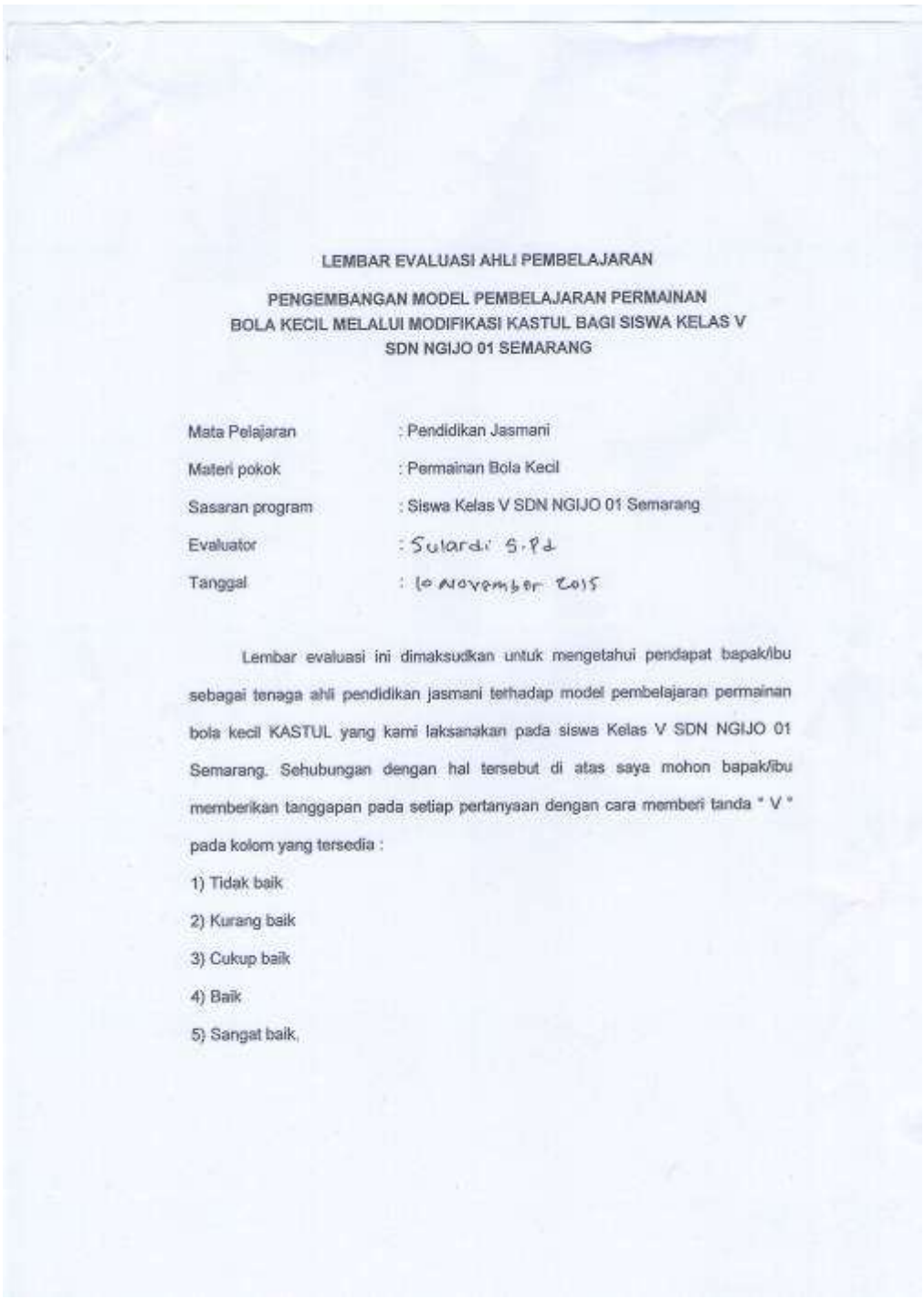
Evaluator

( )

Evaluasi Ahli Pembelajaran I Uji Coba II

Lampiran 10

Evaluasi ahli pembelajaran II Uji Coba II



LEMBAR EVALUASI AHLI PEMBELAJARAN

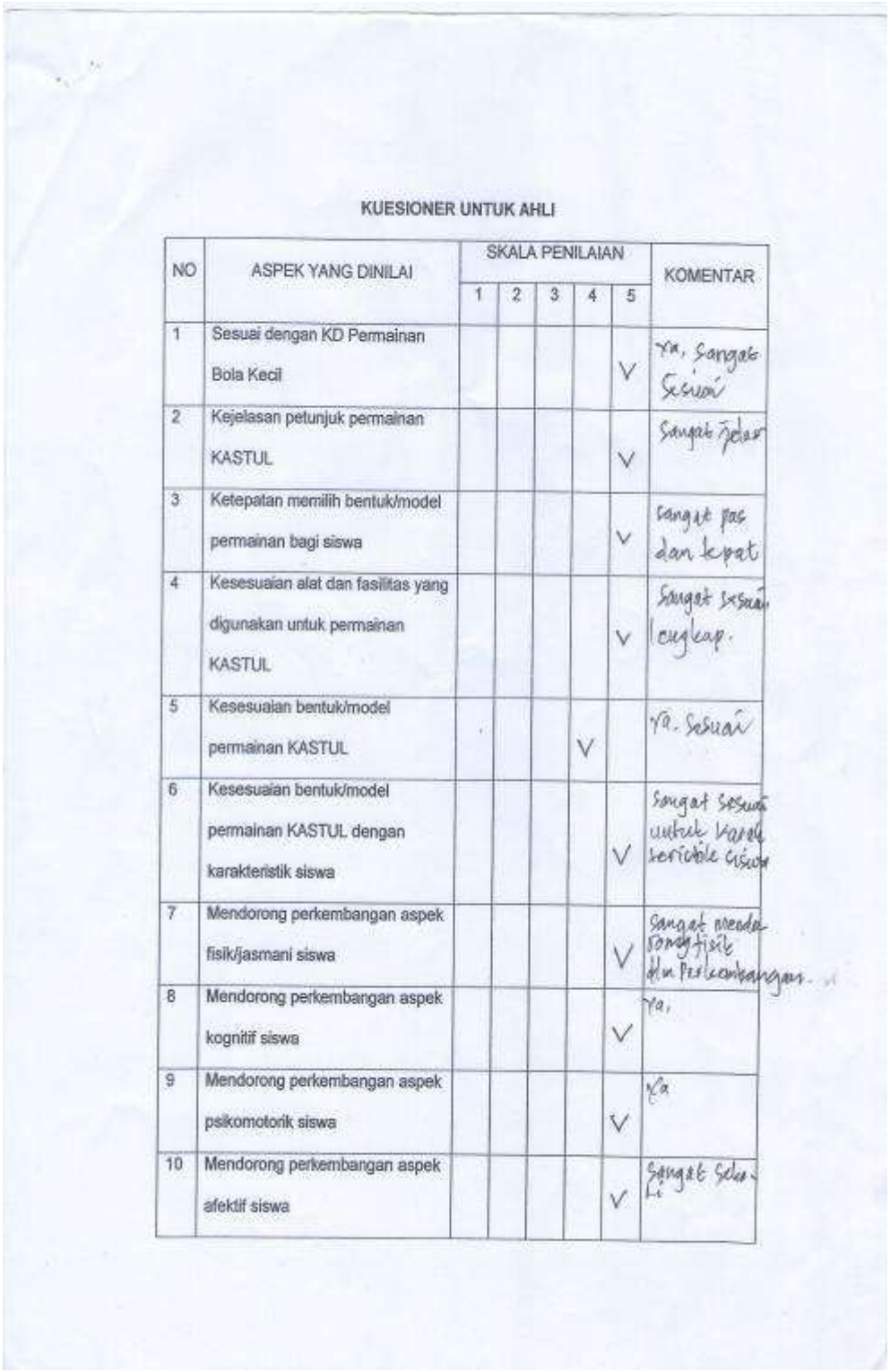
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL MELALUI MODIFIKASI KASTUL BAGI SISWA KELAS V SDN NGIJO 01 SEMARANG

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Materi pokok	: Permainan Bola Kecil
Sasaran program	: Siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang
Evaluator	: Sulardi S.Pd
Tanggal	: 10 November 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan bola kecil KASTUL yang kami laksanakan pada siswa Kelas V SDN NGIJO 01 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

1) Tidak baik
2) Kurang baik
3) Cukup baik
4) Baik
5) Sangat baik,

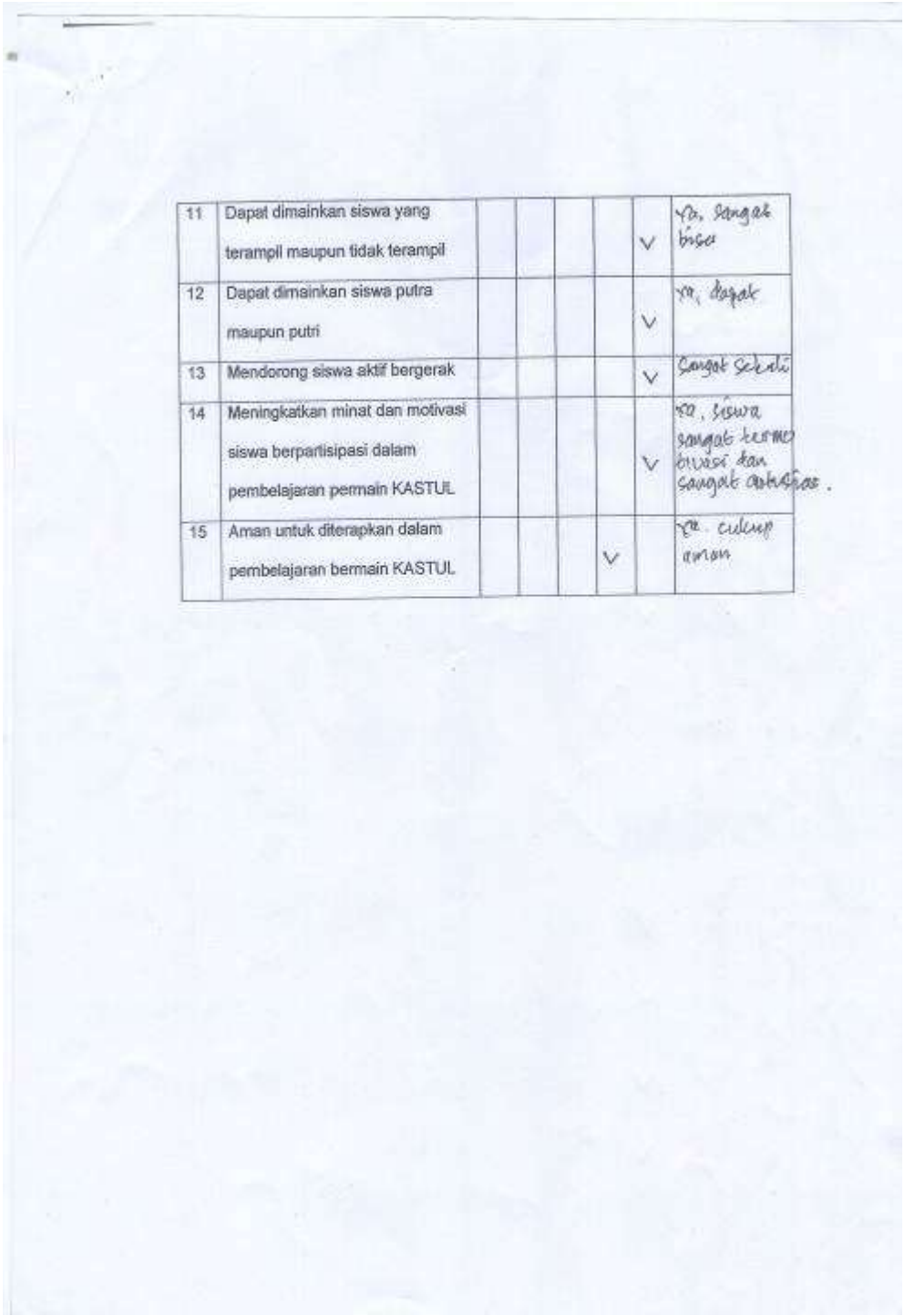
Lanjutan lampiran 10



KUESIONER UNTUK AHLI

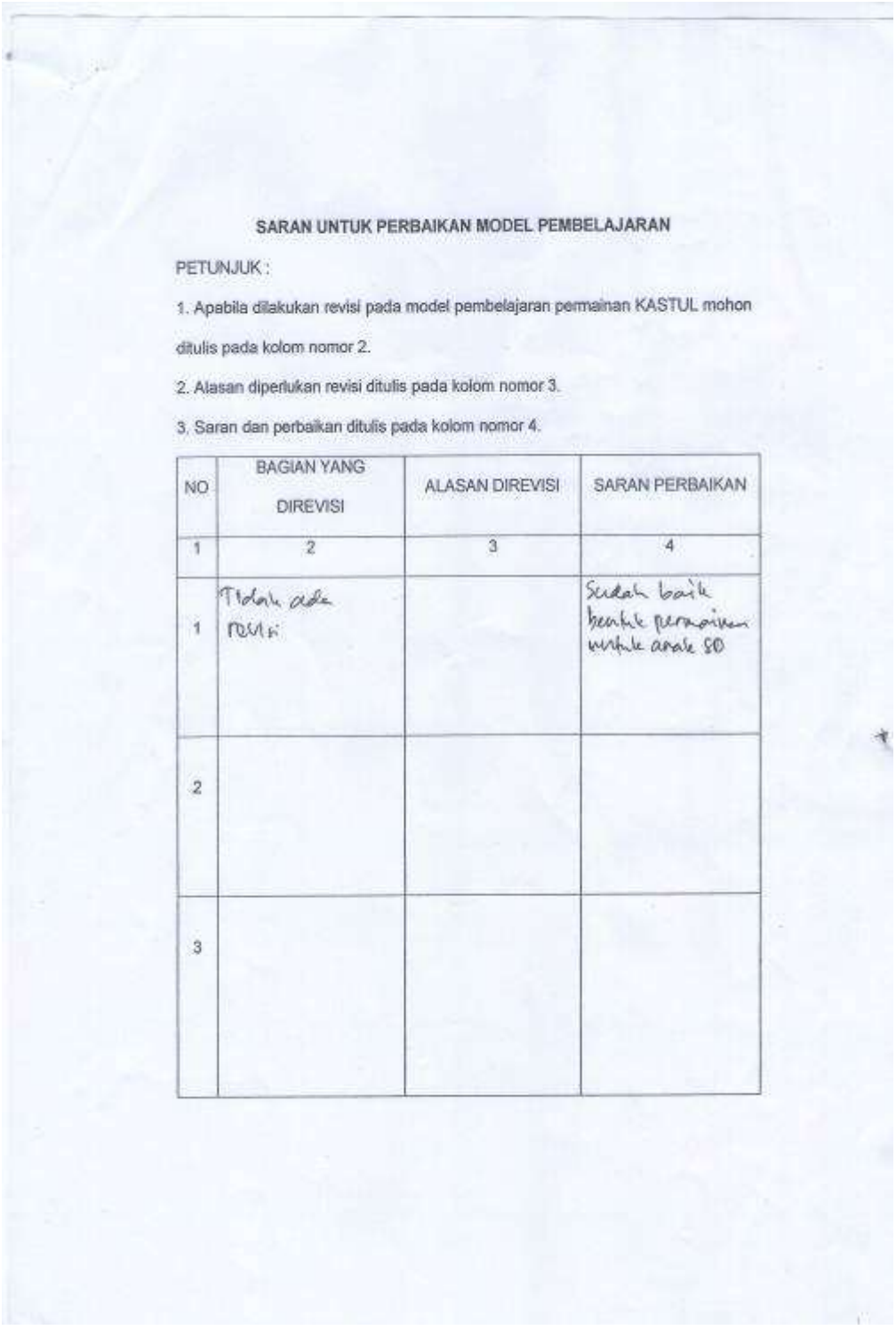
NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Bola Kecil					V	Ya, Sangat Sesuai
2	Kejelasan petunjuk permainan KASTUL					V	Sangat jelas
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa					V	Sangat pas dan tepat
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan KASTUL					V	Sangat sesuai lengkap.
5	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL				V		Ya. Sesuai
6	Kesesuaian bentuk/model permainan KASTUL dengan karakteristik siswa					V	Sangat sesuai untuk karakteristik siswa
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa					V	Sangat mendorong fisik dlm perkembangan.
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa					V	Ya,
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa					V	Ya
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					V	Sangat sekali

Lanjutan lampiran 10



11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil					V	Ya, sangat bisa
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri					V	Ya, dapat
13	Mendorong siswa aktif bergerak					V	Sangat Sekali
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permain KASTUL					V	Ya, siswa sangat termo tivasi dan sangat aktif.
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bermain KASTUL				V		Ya. cukup aman

Lanjutan lampiran 10



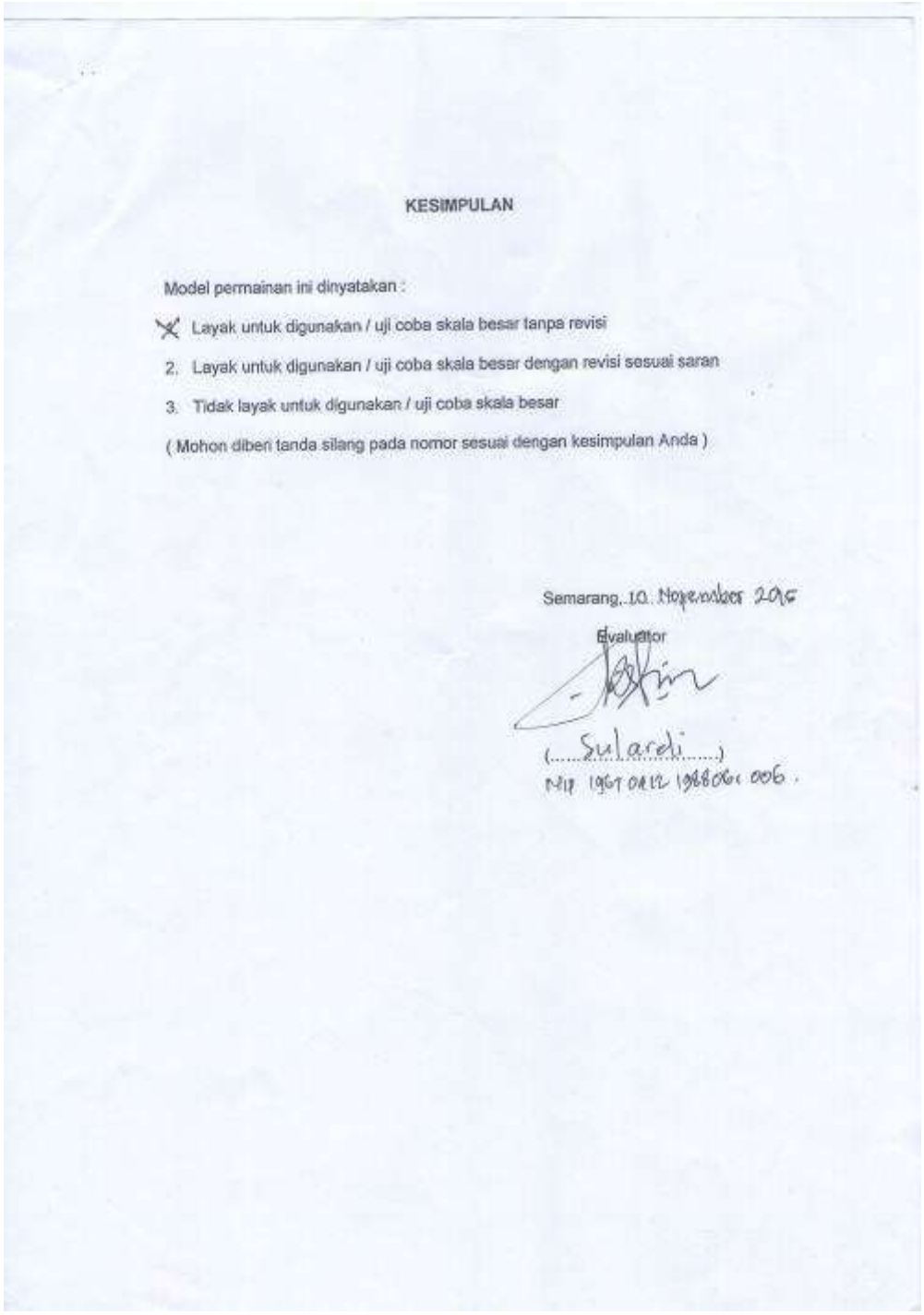
SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada model pembelajaran permainan KASTUL mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1	Tidak ada revisi		Sudah baik bentuk permainan untuk anak SD
2			
3			

Lanjutan lampiran 10



KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 10 November 2015

Evaluator

(Sulardi)

NIP 19670412 198806 1 006.

Evaluasi Ahli Pembelajaran II Uji Coba II

Lampiran 11

HASIL OBSERVASI SD NEGERI PAKINTELAN 03 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG

Lokasi : SD Negeri Pakintelan 03 kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Kamis, 14 Mei 2015

Waktu : 07.00 wib

Mengamati proses pembelajaran di SD Negeri Pakintelan 03

- Guru memberkan pembelajaran di kelas V
  a. Guru menyiapkan siswa dan memimpin berdoa
  b. Guru mengajari siswa baris berbaris
  c. Guru memberikan pemanasan kepada siswa
  d. Guru menjelaskan tentang materi yang di ajarkan
  e. Guru memerintah siswa mempraktikan teknik dasar materi yang di ajarkan
  f. Guru mengumpulkan siswa mengevaluasi pembelajaran
  g. Guru menutup pembelajaran

1. Mengamati sarana dan prasarana di SD Negeri Pakintelan 03

- Sarana dan prasarana di SD N pakintelan 03 dapat dikatakan lengkap karena memiliki perlatan kasti dan halaman yang cukup luas untuk permainan kasti.

Lanjutan lampiran 11

HASIL WAWANCARA SD NEGERI PAKINTELAN 03 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG

Narasumber : Kusmiyati S.P.d

Setatus : Guru Penjasorkes SD Negeri Pakintelan 03

Lokasi : SD Negri Pakintelan 03 kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Kamis, 14 Mei 2015

Waktu : 10.00 wib

---

1. Bagaimana proses belajar mengajar penjas di SD Pakintelan 03?

    - Proses belajar mengajarnya ya di mulai dari pemanasan dan materi inti dan pendinginan, tetapi anak-anak dalam melakukan pemanasan diberikan pengarahan dan dalam proses pembelajaran SD guru itu hanya memberikan proses pembelajarannya dan memberikan teknik dasarnya saja.

2. Apakah pembelajaran permainan kasti peraturan yang digunakan seperti pada permainan kasti pada dasarnya?

    - Iya , akan tetapi peraturannya memakai permainan olahraga dari softball

3. Dalam proses belajar mengajar kasti sarana dan prasarana apa saja yang bapak gunakan?

    - Bola kasti, kayu pemukul

4. Apakah ibu sudah memodifikasi permainan kasti ketika pada saat pembelajaran?
    - Sudah
5. Bagaimana ibu memodifikasi proses pembelajaran permainan bola kasti?
    - Ya, membuat peraturan yang tidak membingungkan anak dan membuat permainan menjadi lebih menyenangkan.
6. Apakah ada hambatan dalam proses belajar mengajar cara permainan bola kasti tersebut?
    - Hambatannya bagaimana menaikan semangat siswa agar siswa tidak pasif pada saat bermain.

Lanjutan lampiran 11

HASIL WAWANCARA SD NEGERI PAKINTELAN 03 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG

Narasumber : 1. Tiar Asa Negara

2. Wahyuni Kartikasari

Setatus : Siswa SD Negeri Pakintelan 03

Kelas : V

Lokasi : SD Negeri Pakintelan 03 kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Kamis, 14 Mei 2015

Waktu : 11.00 wib

---

1. Apakah anak-anak suka dengan pelajaran olahraga?
    - suka
2. Dalam pelajaran olahraga yang ibu ajarkan, olahraga apa yang paling anak-anak suka?
    - Jalan - jalan
    - Renang
3. Selain jalan-jalan sama renang, Apa lagi yang ibu ajari?
    - Bermain lompat – lompat dengan tali
    - Bermain kasti
    - Lempar tangkap bola kasti

Lampiran 12

HASIL OBSERVASI SD NEGERI Patemon 01 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG

Lokasi : SD Negeri Patemon kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Rabu, 27 Mei 2015

Waktu : 07.00 wib

---

1. **Mengamati proses pembelajaran di SD Negeri Patemon 01**

   - Guru memberkan pembelajaran di kelas V
     a. Guru memberikan pembelajaran di kelas
     b. Guru menyiapkan siswa dan memimpin berdoa
     c. Guru menerangkan kepada siswa tentang materi yang diajarkan
     d. Guru memberikan tugas pada siswa mengerjakan soal di buku paket
     e. Guru menutup pembelajaran

2. **Mengamati sarana dan prasarana di SD Negeri Patemon 01**

   - Sarana dan prasarana di SD N Patemon 01 untuk sarana dan prasarana masih kurang yaitu terkendalanya lapangan yang kurang luas dan untuk alatnya seperti bola tonnis, tongkat pemukul di sekolah sudah ada.

Lanjutan lampiran 12

HASIL WAWANCARA SD N PATEMON 01 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG

Narasumber : Bambang Sutiarso, S.Pd

Setatus : Guru Penjasorkes SD Negeri Patemon 01

Lokasi : SD Negeri Patemon 01 kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Rabu, 27 Mei 2015

Waktu : 09.00 wib

---

1. Bagaimana proses belajar mengajar penjas di SD Negeri Patemon 01?
    - Proses belajar mengajarnya yaitu yang pertama siswa di masukan dulu kedalam kelas kemudian berdoa dan diberikan teori yang akan di pelajari di dalam kelas baru setelah itu di bariskan dilapangan diberi pemanasan,pembelajaran inti,evaluasi pembelajaran yang di sampaikan dan pendinginan.
2. Apakah pembelajaran permainan kasti peraturan yang digunakan seperti pada permainan kasti pada dasarnya?
    - Iya , agar lebih memudahkan anak dan tidak membuat anak menjadi bingung.
3. Dalam proses belajar mengajar kasti sarana dan prasarana apa saja yang bapak gunakan?
    - Bola kasti, kayu pemukul, kun

4. Apakah bapak sudah memodifikasi permainan kasti ketika pada saat pembelajaran?
    - belum, karena olahraga kasti jarang dilakukan soalnya pembelajaran olahraga yang sering kami berikan kepada siswa adalah olahraga yang mengarah pada prestasi seperti bola voli.
5. Bagaimana bapak memodifikasi proses pembelajaran permainan bola kasti?
    - Ya disini hanya memberikan teknik dasarnya saja seperti lempar tangkap bola, memukul.
6. Apakah ada hambatan dalam proses belajar mengajar cara permainan bola kasti tersebut?
    - Hambatannya ada beberapa siswa yang kurang aktif begitu juga dengan lapangan yang tidak cukup luas sehingga ingin bermain kasti harus keluar dari sekolah dan menuju ke lapangan yang jaraknya cukup jauh.

Lanjutan lampiran 12

HASIL WAWANCARA SD N PATEMON 01 KEC. GUNUNG PATI KOTASEMARANG

Narasumber : 1. Fandy Mahendra

2. Nadira

Setatus : Siswa SD Negeri Patemon 01

Kelas : V

Lokasi : SD Negeri Patemon 01 kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Rabu, 27 Mei 2015

Waktu : 11.00 wib

---

1. Apakah anak-anak suka dengan pelajaran olahraga?
    - Suka
2. Dalam pelajaran olahraga, Olahraga apa yang paling anak-anak suka?
    - Bermain Sepak bola
3. Selain bermain sepak bola, Apa lagi yang ibu ajarkan?
    - Bentengan
    - Lompat katak

Lampiran 13

HASIL OBSERVASI SD NEGERI NGIJO 01 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG

Lokasi : SD Negeri Ngijo 01 kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Senin, 1 Januari 2015

Waktu : 07.00 wib

---

1. **Mengamati proses pembelajaran di SD Negeri Ngijo 01**

    - Guru memberkan pembelajaran di kelas V
        a. Guru menyiapkan siswa kemudian mengawali dengan berdoa
        b. Guru memberikan pemanasan kepada siswa
        c. Guru menerangkan siswa tentang materi yang di ajarkan
        d. Kemudian guru menyuruh siswa mempraktikan
        e. Guru memberikan permainan kepada siswa tentang materi yang di ajarkan
        f. Guru mengumpulkan siswa kemudian mengevaluasi pembelajaran
        g. Guru menutup pembelajan dengan berdoa

2. **Mengamati sarana dan prasarana di SD N NGIJO 01**

    - Sarana dan prasarana di SD N Ngijo 01 dikatakan lengkap tetapi ada sarana dan prasarana yang jarang di gunakan seperti matras yang masih terbungkus plastik kemudian meja ping pong yang di taruh di gudang.

Lanjutan lampiran 13

HASIL WAWANCARA SD NEGERI NGIJO 01 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG

Narasumber : Widiarto S.P.d

Setatus : Guru Penjasorkes SD Negeri Ngijo 01

Lokasi : SD Negeri Ngijo 01 kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Senin, 01 Febuari 2015

Waktu : 09.00 wib

---

1. Bagaimana proses belajar mengajar penjas di SD Negri Ngijo 01?
    - Proses belajar mengajarnya yang pertama menyiapkan siswa kemudian berdoa dan memberikan pemanasan kepada siswa selanjutnya menjelaskan materi yang akan disampaikan kemudian memberikan contoh kepada siswa dan menyuruh siswa mempraktikan setelah itu mengevaluasi pembelajaran dan melakukan pendinginan
2. Apakah pembelajaran permainan kasti peraturan yang digunakan seperti pada permainan kasti pada dasarnya?
    - Iya , agar lebih memudahkan anak dan tidak membuat anak menjadi bingung.
3. Dalam proses belajar mengajar kasti sarana dan prasarana apa saja yang bapak gunakan?
    - Bola kasti, kayu pemukul, kun

4. Apakah bapak sudah memodifikasi permainan kasti ketika pada saat pembelajaran?
    - Sudah, memodifikasi menjadi bola bakar
5. Bagaimana bapak memodifikasi proses pembelajaran permainan bola kasti?
    - Ya di buat semernarik mungkin agar siswa lebih antusias
6. Apakah ada hambatan dalam proses belajar mengajar cara permainan bola kasti tersebut?
    - Hambatannya ada beberapa siswa yang kurang memahami pembelajaran dan ada siswa yang males-malesan dalam pembelajaran

Lanjutan lampiran 13

HASIL WAWANCARA SD NEGERI NGIJO 01 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG

Narasumber : 1. Nanda

2. Reza

Setatus : Siswa Sd Negeri Ngijo 01

Kelas : V

Lokasi : SD Negeri Ngijo 01 kec. Gunung pati kota semarang

Hari dan Tanggal : Senin, 01 Januari 2015

Waktu : 09.30wib

---

1. Apakah anak-anak suka dengan pelajaran olahraga?
   - Suka
2. Dalam pelajaran olahraga, Olahraga apa yang paling anak-anak suka?
   - Bermain voli
3. Selain bermain bermain voli, Apa lagi yang bapak ajarkan?
   - Lempar turbo
   - Renang
   - Bermain Sepak bola

Lampiran 14

Hasil kuesioner kognitif

ASPEK KOGNITIF

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	PERNYATAAN	
		YA	TIDAK
1	Apakah kamu tahu cara bermain pengembangan model permainan Kastul?		
2	Apakah kamu tahu perbedaan model permainan Kastul dengan kasti sesungguhnya ?		
3	Apakah kamu tahu peraturan dalam model permainan Kastul?		
4	Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam model permainan Kastul ?		
5	Apakah dalam permainan kamu dapat mengetahui peraturan model permainan Kastul?		
6	Menurut kamu apakah memainkan model permainan Kastul perlu kerjasama teman satu tim?		
7	Apakah dalam model permainan Kastul setiap tim harus selalu kompak?		
8	Apakah kamu tahu tugas wasit dalam model permainan Kastul?		
9	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan ?		
10	Apakah model permainan Kastul ini dapat dimainkan semua orang?		

Lampiran 15

LEMBAR PENGAMATAN AFEKTIF

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KASTUL PADA SISWA KELAS V SD Negeri NGIJO 01 SEMARANG

Aspek Afektif

Empat sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran model permainan Kastul

A. Kejujuran

1. Berkata apa adanya
2. Melakukan permainan sesuai prosedur
3. Mengakui kesalahan yang diperbuat
4. Menyampaikan pendapat sesuai dengan sebenarnya

B. Tanggung jawab

1. Siswa bersikap disiplin
2. Siswa bersedia mendapat hukuman jika salah
3. Mengikuti Pembelajaran sampai selesai
4. Melaksanakan pembagian tugas dari kesepakatan kelompok

C. Kerjasama

1. Menolong teman yang meminta bantuan
2. Mau mengajari teman yang tidak bisa
3. Pembagian tugas kelompok yang jelas
4. Kompak saat pembelajaran berlangsung

Petunjuk

1) Mencermati indikator sikap siswa pada saat melakukan aktivitas
2) Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3) Petunjuk penilaian :
   (1) Kurang (apabila dapat melakukan 1 aspek dalam sikap tersebut)
   (2) Cukup (apabila dapat melakukan 2 aspek dalam sikap tersebut)
   (3) Baik (apabila dapat melakukan 3 aspek dalam sikap tersebut)
   (4) Sempurna (apabila dapat melakukan 4 aspek dalam sikap tersebut)

Lanjuan lampiran 15

No	Nama	Kejujuran	Tanggung jawab	Kerjasama
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
	Jumlah			
	Max			
	Rata - rata			

Lampiran 16

LEMBAR PENGAMATAN PSIKOMOTOR

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KASTUL BAGI SISWA KELAS V SD NEGERI NGIJO 01 SEMARANG

A. Menangkap

1. Berdiri dengan kaki sedikit kangkang, lutut sedikit ditekuk pandangan mata tertuju kearah datangnya bola.
2. Julurkan tangan ke depan posisi badan sedikit condong ke depan
3. Posisi kedua telapak tangan, kedua lengan lurus kedepan dan tangan kanan dan tangan kiri membuka menyerupai bunga yang merekah dan siap menangkap bola, pandangan tetap ke bola.

B. Melempar

1. Berdiri dalam sikap siap melempar
2. Posisi bola terletak pada pangkal jari-jari, ketiga jari-jari berada pada belakang bola, ibu jari dan jari kelingking berada disamping bola.
3. Badan condong ke belakang lalu ayunkan tangan yang memegang bola dari belakang dan lemparkan dengan kaki kanan ikut maju.

C. Memukul

1. Berdiri dalam sikap siap memukul, lutut sedikit ditekuk dan badan sedikit condong kedepan.
2. Posisi kayu pemukul berada disamping belakang kepala, pandangan tetap fokus ke depan.
3. Ayunkan tangan yang memegang kayu pemukul kemudian siap untuk memukul bola.

PETUNJUK :

1. Mencermati indikator aktivitas siswa
2. Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Petunjuk skor penilaian :
   (1) Kurang (apabila siswa hanya dapat melakukan 1 aspek dalam indikator)
   (2) Cukup (apabila siswa dapat melakukan 2 aspek dalam indikator)

Lanjutan lampiran 16

(3) Baik (apabila siswa dapat melakukan 3 aspek dalam indikator)

(4) Sempurna (apabila siswa dapat melakukan 4 aspek dalam indikator).

Kolom pengamatan pasikomotor

No	Nama	Menangkap	Melempar	Memukul
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
	Jumlah			
	Max			
	Persentase			
	Rata - rata			

Lampiran 17

Daftar Nama Siswa Kelompok Kecil

No	Nama
1	Oksaviano Rachel Alvin
2	Agung Dwi Oktavianto
3	Aulia Justine Paramesti
4	Defiana Kartika Putri
5	Dhesta Sayekti Priyambodo
6	Hasna Rizki Nurazizah
7	Jessica Puri Ananda
8	Karunia Safitri
9	Meylani Setya Anggraeni
10	Muhammad Zidan Fitrianto
11	Rizki Fajar Mulyana
12	Salsa Bella Aulia
13	Samuel Marcel Andrian
14	Santana Willy Abimayu
15	Septia Maharani
16	Selly Putri Rahmawati
17	Tasya Putri Kusuma Dewi
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda
19	Mahendra Aji Sukma

Lampiran 18

Hasil Denyut Nadi Sebelum dan Setelah Kegiatan (Uji Coba I)

No	Nama	Umur	Sebelum	Sesudah	Selisih	Persentase %
1	Oksavino Rachel Alvin	14	75	110	35	53
2	Agung Dwi Oktavianto	13	74	98	24	47
3	Mahendra Aji Sukma	10	75	110	35	52
4	Aulia Justine Paramesti	11	59	90	31	43
5	Defiana Kartika Putri	11	60	97	37	46
6	Zaqy Aldeva Arifiyananda	11	60	99	39	47
7	Hasna Rizki Nurazizah	10	65	105	40	50
8	Jessica Puri Ananda	11	67	100	33	48
9	Muhammad Zidan Fitrianto	10	77	111	34	53
10	Rizki Fajar Mulya	10	61	101	40	48
11	Septia Maharani	10	76	109	33	52
12	Santana Willy Abimanyu	11	70	111	41	53
13	Dhesta Sayekti Priyambodo	11	63	98	35	47
14	Salsa Bella Aulia	11	60	99	39	47
15	Tasya Putri Kusuma Dewi	11	61	95	34	45
16	Karunia Safitri	11	61	94	33	45
17	Meylani Setya Anggraeini	11	60	98	38	47
18	Samuel Marcel Adrian	12	65	100	35	48
19	Selly Putri Rahmawati	11	62	97	35	46
	Jumlah		1251	1922	671	917
	Rata - rata					48

Berdasarkan tabel diatas dapat di lihat hasi penilaian denyut nadi dengan rata - rata persentase 48%, sehingga memenuhi kriteria "**cukup baik**".

Lampiran 19

Hasil Rekapitulsi Kuesioner Aspek Kognitif (Uji Coba I)

No	Nama	Butir Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Oksaviano Rachel Alvin	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
2	Agung Dwi Oktavianto	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3	Aulia Justine Paramesti	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Defiana Kartika Putri	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7
5	Dhesta Sayekti Priyambodo	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
6	Hasna Rizki Nurazizah	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
7	Jessica Puri Ananda	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
8	Karunia Safitri	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
9	Meylani Setya Anggraeni	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
10	Muhammad Zidan Fitrianto	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
11	Rizki Fajar Mulyana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12	Salsa Bella Aulia	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
13	Samuel Marcel Andrian	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
14	Santana Willy Abimayu	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
15	Septia Maharani	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
16	Selly Putri Rahmawati	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
17	Tasya Putri Kusuma Dewi	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
19	Mahendra Aji Sukma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	14	15	15	16	15	16	16	15	16	15	153
	Presentase %	74	79	79	84	79	84	84	79	84	79	805

Berikut disajikan uraian persentase hasil kuesioner dan pengamatan pada uji coba I :

Aspek kognitif

1) Apakah kamu suka bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 74% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
2) Apakah model permainan Kastul menarik bagi kamu. Didapat persentase sebesar 79% dan masuk kriteria "**baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan

Lanjutan lampiran 19

3) Apakah kamu serius ketika bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 79% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
4) Apakah kamu mentaati peraturan selama bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 84% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
5) Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan permainan Kastul. Didapat persentase sebesar 79% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
6) Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 84% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
7) Apakah dalam model permainan Kastul dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan. Didapat persentase sebesar 84% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
8) Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan wasit. Didapat persentase sebesar 79% dan masuk kriteria " **sangat baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
9) Apakah bila tim kamu kalah, kamu akan mengakui keunggulan tim lawan. Didapat persentase sebesar 84% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan.

Lampiran 20

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Afektif(Uji Coba I)

No	Nama	Kejujuran	Tanggung jawab	Kerjasama
1	Oksavino Rachel Alvin	3	4	3
2	Agung Dwi Oktavianto	3	2	3
3	Defiana Kartika Putri	3	3	2
4	agung Dwi Oktavianto	4	3	3
5	Hasna Rizki Nurazizah	2	4	2
6	Jessica putri Ananda	3	2	2
7	Karunia Safitri	2	3	3
8	Aulia Justin Paramesti	3	4	2
9	Meylani Setya Anggraeni	2	3	3
10	Muhammad Zidan Fitrianto	3	3	4
11	Rizki Fajar Mulyana	3	3	2
12	Salsa Bella Aulia	3	2	3
13	Samuel Marcel Andrian	3	2	3
14	Santana Willy Abimayu	3	3	3
15	Septia Maharani	2	3	3
16	Selly Putri Rahmawati	3	2	4
17	Tasya Putri Kusuma Dewi	2	3	3
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda	4	2	3
19	Mahendra Aji Sukma	3	4	3
	Jumlah	54	55	54
	Max	76	76	76
	Persentase	71	72	71
	Rata - rata	71%		

Berdasarkan hasil pengamatan aspek afektif yang dilakukan di SD Negeri Ngijo 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa kejujuran 71%, tanggung jawab 72% dan kerjasama 71%, sehingga memiliki rata‐rata 71% yang di kategorikan baik.

Lampiran 21

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikimotor (Uji Coba I)

No	Nama	Menangkap	Melempar	Memukul
1	Oksavino Rachel Alvin	3	2	3
2	Agung Dwi Oktavianto	3	2	3
3	Defiana Kartika Putri	2	3	2
4	Dhesta Sayekti Priyambodo	3	4	3
5	Hasna Rizki Nurazizah	3	3	4
6	Jessica putri Ananda	3	3	3
7	Karunia Safitri	3	3	3
8	Aulia Justin Paramesti	3	3	2
9	Meylani Setya Anggraeni	3	3	3
10	Muhammad Zidan Fitrianto	3	3	4
11	Rizki Fajar Mulyana	3	4	3
12	Salsa Bella Aulia	3	2	3
13	Samuel Marcel Andrian	3	3	3
14	Santana Willy Abimayu	3	3	3
15	Septia Maharani	4	3	2
16	Selly Putri Rahmawati	3	3	3
17	Tasya Putri Kusuma Dewi	3	3	2
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda	2	3	3
19	Mahendra Aji Sukma	4	3	3
	Jumlah	57	56	55
	Max	76	76	76
	Persentase	75	74	72
	Rata - rata	74		

Berdasarkan hasil pengamatan aspek psikomotor yang dilakukan di SD Negeri Ngijo 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa menagkap 75%, melempar 74% dan memukul 72%%, sehingga memiliki rata‐rata 71% yang di kategorikan baik.

Lampiran 22

Hasil Nama Siswa Uji Coba II

N0	Nama
1	Oksavino Rachel Alvin
2	Agung Dwi Oktavianto
3	Aulia Justine Paramesti
4	Defiana Kartika Putri
5	Dhesta Sayekti Priyambodo
6	Hasna Rizki Nurazizah
7	Jessica Puri Ananda
8	Karunia Safitri
9	Meylani Setya Anggraeni
10	Muhammad Zidan Fitrianto
11	Rizki Fajar Mulya
12	Salsa Bella Aulia
13	Samuel Marcel Andrian
14	Santana Willy Abimayu
15	Septia Maharani
16	Selly Putri Rahmawati
17	Tasya Putri Kusuma Dewi
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda
19	Mahendra Aji Sukma

Lampiran 23

Hasil Denyut Nadi Sebelum dan Setelah Kegiatan (Uji Coba II)

N0	Nama	Umur	Sebelum	Sesudah	Selisih	Persentase %
1	Oksavino Rachel Alvin	14	75	110	35	53%
2	Agung Dwi Oktavianto	13	74	101	27	49%
3	Aulia Justine Paramesti	11	60	98	38	47%
4	Defiana Kartika Putri	11	60	99	39	47%
5	Dhesta Sayekti Priyambodo	11	63	100	37	48%
6	Hasna Rizki Nurazizah	10	65	107	42	51%
7	Jessica Puri Ananda	11	67	102	35	49%
8	Karunia Safitri	11	61	100	41	48%
9	Meylani Setya Anggraeni	11	60	100	40	48%
10	Muhammad Zidan Fitrianto	10	77	112	35	53%
11	Rizki Fajar Mulya	10	61	105	44	50%
12	Salsa Bella Aulia	11	60	104	44	50%
13	Samuel Marcel Andrian	10	65	109	44	52%
14	Santana Willy Abimayu	11	70	115	45	55%
15	Septia Maharani	10	76	109	33	52%
16	Selly Putri Rahmawati	11	62	100	38	48%
17	Tasya Putri Kusuma Dewi	10	61	100	39	48%
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda	11	60	104	44	50%
19	Mahendra Aji Sukma	10	75	115	40	55%
	Jumlah		1252	1990	740	953%
	Rata - rata					50.17

Berdasarkan tabel diatas dapat di lihat hasi penilaian denyut nadi dengan rata - rata persentase 50%, sehingga memenuhi kriteria "**cukup baik**".

Lampiran 24

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Uji Coba II)

No	Nama	Butir Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Oktavino Rachel Alvin	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
2	Agung Dwi Oktaviano	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
3	Aulia Justine Paramesti	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
4	Defiana Kartika Putri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
5	Dhesta Sayekti Priyambodo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Hasna Rizki Nurazizah	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
7	Jessica Puri Ananda	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7
8	Karunia Safitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Meylani Setya Anggraeni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Muhammad Zidan Fitrianto	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
11	Rizki Fajar Mulya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Salsa Bella Aulia	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
13	Samuel Marcel Andrian	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Santana Willy Abimayu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Septia Maharani	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7
16	Selly Putri Rahmawati	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
17	Tasya Putri Kusuma Dewi	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
19	Mahendra Aji Sukma	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
	Jumlah	17	16	17	17	17	14	16	16	15	15	157
	Presentase %	89	84	90	90	90	74	84	84	79	79	842.13

Berikut disajikan uraian persentase hasil kuesioner dan pengamatan pada uji coba II :

1) Apakah kamu suka bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 89% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
2) Apakah model permainan Kastul menarik bagi kamu. Didapat persentase sebesar 84% dan masuk kriteria "**baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
3) Apakah kamu serius ketika bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 90% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
4) Apakah kamu mentaati peraturan selama bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 90% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan

Lanjutan Lampiran 24

5) Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan permainan Kastul. Didapat persentase sebesar 90% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
6) Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 74% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
7) Apakah dalam model permainan Kastul dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan. Didapat persentase sebesar 84% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
8) Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan wasit. Didapat persentase sebesar 84% dan masuk kriteria " **sangat baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
9) Apakah bila tim kamu kalah, kamu akan mengakui keunggulan tim lawan. Didapat persentase sebesar 79% dan masuk kriteria " **baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan
10) Apakah kamu bersedia bermain Kastul. Didapat persentase sebesar 79% dan masuk kriteria "**baik** " sehingga aspek ini dapat digunakan.

Lampiran 25

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Afektif (Uji Coba II)

No	Nama	Kejujuran	Tanggung jawab	Kerjasama
1	-	4	3	3
2	Agung Dwi Oktavianto	3	4	3
3	Defiana Kartika Putri	3	3	4
4	Dhesta Sayekti Priyambodo	4	3	3
5	Hasna Rizki Nurazizah	4	3	4
6	Jessica putri Ananda	3	4	3
7	Karunia Safitri	3	3	4
8	Aulia Justin Paramesti	3	4	4
9	Meylani Setya Anggraeni	3	3	3
10	Muhammad Zidan Fitrianto	4	4	4
11	Rizki Fajar Mulyana	3	3	3
12	Salsa Bella Aulia	3	3	3
13	Samuel Marcel Andrian	3	3	3
14	Santana Willy Abimayu	4	4	4
15	Septia Maharani	3	3	4
16	Selly Putri Rahmawati	3	4	3
17	Tasya Putri Kusuma Dewi	3	3	3
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda	3	3	3
19	Mahendra Aji Sukma	4	4	4
	Jumlah	63	64	65
	Max	76	76	76
	Persentase	83	84	85.5
	Rata - rata		84	

Berdasarkan hasil pengamatan aspek afektif yang dilakukan di SD Negeri Ngijo 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa kejujuran 83%, tanggung jawab 84% dan kerjasama 85.5%, sehingga memiliki rata – rata 84% yang di kategorikan baik.

Lampiran 26

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor (Uji Coba II)

No	Nama	Menangkap	Melempar	Memukul
1	Oksavino Rachel Alvin	3	3	3
2	Agung Dwi Oktavianto	4	4	4
3	Defiana Kartika Putri	3	3	4
4	Dhesta Sayekti Priyambodo	3	3	3
5	Hasna Rizki Nurazizah	3	3	3
6	Jessica putri Ananda	3	4	4
7	Karunia Safitri	3	3	3
8	Aulia Justin Paramesti	3	3	3
9	Meylani Setya Anggraeni	3	3	3
10	Muhammad Zidan Fitrianto	3	4	4
11	Rizki Fajar Mulyana	3	3	3
12	Salsa Bella Aulia	3	3	3
13	Samuel Marcel Andrian	4	3	4
14	Santana Willy Abimayu	4	4	4
15	Septia Maharani	3	3	4
16	Selly Putri Rahmawati	3	3	3
17	Tasya Putri Kusuma Dewi	3	3	3
18	Zaqy Aldeva Arifiyananda	3	3	3
19	Mahendra Aji Sukma	4	4	4
	Jumlah	61	62	65
	Max	76	76	76
	Persentase	80	82	85.5
	Rata - rata	82.5		

Berdasarkan hasil pengamatan aspek psikomotor yang dilakukan di SD Negeri Ngijo 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa menagkap 80%, melempar 82% dan memukul 85.5%%, sehingga memiliki rata – rata 82.5% yang di kategorikan baik.

LAMPIRAN 27

DOKUMENTASI PRA PENELITIAN

Pemberian Penjelasan Permainan Uji Coba Pra Penelitian Permainan Kastul

Pemanasan Uji Coba Pra Penelitian Permainan Kastul

Lanjutan lampiran 27

Permainan Uji Coba Pra Penelitian Permainan Kastul

Evaluasi Uji Coba Pra Penelitian Permainan Kastul

Lampiran 28

DOKUMENTASI PENELITIAN UJI COBA I

Memberi Penjelasan Permainan Uji Coba I Permainan Kastul

Permainan Uji Coba I Permainan Kastul

Lanjutan lampiran 28

Evaluasi Uji Coba I Permainan Kastul

Pengisian Lembar Kuesioner Siswa Uji Coba I

Lampiran 29

DOKUMENTASI PENELITIAN UJI COBA SOSIALISASI

Memberi Penjelasan Permainan Uji Coba Sosialisasi Permainan Kastul

Permainan Uji Coba Sosialisasi Permainan Kastul

Lampiran 30

DOKUMENTASI PENELITIAN UJI COBA II

Penjelasan Uji Coba II Permainan Kastul

Permainan Uji Coba II Permainan Kastul

Lanjutan lampiran 30

Evaluasi Uji Coba II

Pengisian Kuesioner Uji Coba II

Lampiran 31

DOKUMENTASI PENELITIAN UJI COBA PENGUATAN

Memberi Penjelasan Uji Coba Penguatan Permainan Kastul

Pemanasan Uji Coba Penguatan Permainan Kastul

Lanjutan lampiran 31

Permainan Uji Coba Penguatan Permainan Kastul

Evaluasi Uji Coba Penguatan Permainan Kastul